

REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO II Nº10 - 350 PTAS
Nintendo Acción
ESPECIAL PREVIEWS
ESTE MES PRESENTAMOS:
Super Tetris
Alfred Chicken
Bio Metal
GUÍAS DE TRUCOS
Super Probotector
Little Samson
Asterix
Final Fight
HOBBY PRESS
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT
Mortal Kombat, llegó el gran día
ASÍ ES LA GRAN BAZA DE ACCLAIM
EXCLUSIVA
Super Mario All Stars, Yoshi's Safari, Mario Is Missing...
MARIO PEGA FUERTE



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director:
Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Subdirector:
J. Carlos García Díaz
Redacción:
José Luis del Carpio
José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de Sección),
Elena Jaramillo, Abel Vaquero
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía:
Luis Covaleda
Colaboradores:
E. Lozano, D. García, J. Gallego,
A. Fernández, C. Alonso

Directora Comercial:
María C. Perera

Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio,
M.del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-36689-1992



Año II - Nº10
SEPTIEMBRE 1993
350 ptas. (Incluido IVA)

Este mes te contamos todo lo que quieres saber a cerca de...

Bienvenidos a la segunda parte del más intrépido reportaje sobre todo lo que ocurrió en la feria de Chicago. El escaparate más importante del software mundial volverá, pues, a mostraros todo lo que se coció a nivel de novedades, compañías, gentes, rumores y muchas sorpresas. No lo dudéis, chicos, si a vosotros lo que os va es adelantaros al futuro, echad un ojo a este despliegue informativo. Saldréis más que satisfechos y... hasta emocionados.



Consigue uno de los estupendos 100 hand helds (50 de Street Fighter II y 50 de Magic Johnson) que sorteamos.



En la época de la revolución electrónica no se les ocurrió otra cosa a los extraterrestres que invadir la Tierra. Al principio fue muy fácil. Impusieron su yugo y desolaron el planeta. Pero luego, y merced al sacrificio de unos cuantos científicos, los Probotectors salieron a escena y, con ellos, los mejores mandos de la Super Nintendo. La batalla ha comenzado y en nuestra guía están los mejores trucos para ganar.

Una de las aventuras clásicas por antonomasia en N.E.S. nos enseña todos sus secretos en una fabulosa guía de trucos que no te puedes perder. Gracias a ella, bueno, para empezar «sólo» daremos una primera parte, el pequeño Samson podrá de una vez por todas rescatar a su familia y vengar la vieja afrenta que tenía pendiente con el malvado de turno. Héroe sí, pero con ayuda... de Nintendo Acción.

Vale, vale, se acabaron los problemas. Si la genial creación de New Frontier para Infogrames os está dando problemillas, no lo dudéis más: leed atentamente este jugoso plantel de trucos, sugerencias y consejos que hemos extraido de los mismo avatares del galo y ya está. Simplemente a jugar, y a ser hábiles, claro, que sin eso... no hay nada.

En vista de que la segunda parte de este grandísimo arcade de lucha ya está en las calles japonesas (suponemos que no tardará demasiado en llegar aquí) hemos decidido que ya estaba bien y que los que no podían disfrutar de lo mejor de la primera parte se merecían una buena ayuda. Por eso nos metimos en Final Fight y no paramos hasta descubrir los entresijos de esta bestia. Y más de uno se va a llevar una buena sorpresa...

Editorial

Nintendo España ya está en órbita. Su primera vuelta a la Tierra se llama Mario All Stars y a sus primeros estragos se les conoce con un nombre: conmoción. Todo empieza a ser normal, de nuevo, o a ser mejor, si nos apuráis. Tras un parón, breve y forzado, que ha llevado a los usuarios Nintendo en nuestro país a desear más que a comprar, parece que se avecinan nuevos tiempos. Y es que no sabéis lo que nos alegra que Nintendo se haya establecido como compañía propia aquí, en España. Sus ánimos renovadísimos y la cantidad de nuevas ideas que han traído consigo nos han hecho albergar millones de esperanzas. Juegos que nunca pensábamos que fueran a salir, packs de increíble calidad, ofertas tentadoras, ahora todo eso será posible y rápido, mucho antes de lo que podáis calcular. Además, en la política de Nintendo está permanentemente presente la consigna de mejorar, y eso significa hacerse con los juegos más espectaculares, proponer proyectos inauditos, dar lo más potente al precio más potente.

Con Nintendo aquí se acabaron los problemas. Sólo falta un pequeño detalle: que la gente de N.E.S. salga también muy fuerte. Y eso es algo que por supuesto esperamos. En verano no ha salido mucho en 8 bits que digamos, pero estamos seguros de que la temporada de Otoño va a ser muy beneficiosa para todo el mundo. La N.E.S. explotará en novedades y todo el mundo andará contento. Hasta entonces.

La redacción





INFOGRAMES LANZARÁ LA VERSIÓN NES DE ASTERIX

Dentro de muy poco tiempo, los entusiastas de Asterix que posean una N.E.S. van a poder disfrutar plenamente de las aventuras del galo más majo de todos los tiempos. Precedido por la espectacular aventura para Super Nintendo, de la que aún no nos hemos recuperado, y por la no menos inmejorable versión hispana para Game Boy, el cartucho para los 8 bits seguirá poniendo en práctica la mejor teoría plataformera **a lo largo y ancho de cuatro mundos (12 niveles)** repletos de enemigos imposibles, habilidad por doquier y toda la marcha que caracteriza a este personajillo.



Asterix verá completada su gira por Nintendo de inmediato, ya que **Infogrames** tiene pensado sacar a la calle el juego lo antes posible **a través de su distribuidora en España, Columbia Tri-Star Home Video.** De todas formas no os preocupéis, pues seréis los primeros en saberlo.

«PROPHECY», GAMETEK DESEMBARCA EN GAME BOY

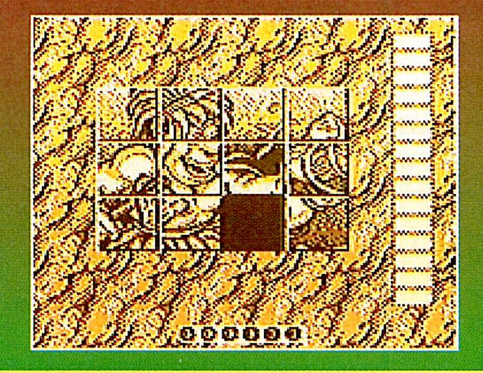
Lo último de Gametek tiene desde octubre vía libre para estar en todas las Game Boy de Europa. **«Prophecy» será distribuido en el Reino Unido** durante el primer desembarco, para después atacar el resto del continente a partir de esa fecha. En cualquier caso, nosotros andamos con la mosca tras la oreja, pues no hemos tenido aún comunicación oficial de próximos distribuidores de esta compañía en nuestro país. Seguiremos a la escucha

El juego narra las aventuras de un simpático chavalín vikingo que debe rescatar a sus amigos y parientes, víctimas del malvado dios Loki. **A través de 8 plataformeras fases, llenas de peligros, hechizos y conjuros mágicos,** nuestro pequeño gran hombre se enfrentará a los aprendices de la maldad, para luego penetrar en el oscuro mundo de Valhalla.



ON THE TILES PARA G.B. UN PUZZLE DE FAMOSOS

En el nuevo **cartucho de Elite para Game Boy,** vais a encontraros con un buen elenco de rostros populares. Pero no, no de los que salen en las revistas del corazón, sino de los que han conquistado el corazón de los adictos al videojuego. «On the Tiles», que así se llamará el jueguecito de marras, está protagonizado **por las mejores caras de Joe (el de Joe & Mac), Frank (el de Dr. Dranken) y Dirk (el de Dragon´s Lair).** Y decimos caras -y si acaso gestos- porque se trata de un juego de puzzles en el que el reto consistirá en armar la desarmada geta de uno de estos tres famosos, a lo largo y ancho de alrededor de **30 desafíos genuinos.**



Pero no penséis que todo va a ser tan sencillo como buscar el lugar correcto a unas cuantas piezas. Habrá bombas, un tiempo límite, iconos imposibles, cuatro niveles de dificultad , profesores locos, perspectivas extrañas... y todo eso en una sola pantalla. Un nuevo reto que estará muy pronto en vuestras portátiles.



NINTENDO ESPAÑA EMPIEZA FUERTE

No ha hecho más que llegar y ya ha empezado con fuerza. Nintendo España, que como todos ya sabréis acaba de desembarcar en nuestro país como compañía subsidiaria de Nintendo Japón, ha decidido atacar desde el primer momento con medidas que a más de uno le van a dejar patidifuso. De momento, van a llevar **la Game Boy hasta las 8.990 pts**, relanzarán el genial cartucho **Super Mario Kart** (portada de nuestro número 1) y sacarán a la venta **un súper pack con la Super Nintendo, que incluirá el Super Mario All-Stars al precio de 28.990 pts.** ¡Vaya medidas!

Pero si lo que queréis son novedades, de las de jugar, ahí van algunas. En Super Nintendo vendrán Battletoads in Battlemaniacs, Nigel Mansell, Bubsy, Lost Vikings y, alucinad, Street Fighter II Turbo, entre otros. Para Game Boy están pensados Mystic Quest, Battletoads in Ragnarok´s World y The Legend Of Zelda -Link´s Awakening-, que va a ser la sensación de la temporada. Y esto es sólo el principio. **Maravillas con chip FX -el StarWing por fin saldrá a la venta-** y otros proyectos llegarán de inmediato, para regocijo de todos los que queremos al mundo Nintendo.

GB Legend of Zelda

GB Legend of Zelda

SN Battletoads in Battlemaniacs

GB Battletoads in Ragnarok´s World

TODO PREPARADO PARA LAS FERIAS DE OTOÑO

A lo largo de la campaña de Otoño, **Gran Bretaña acogerá a los grandes representantes del mundo de los videojuegos,** en un despliegue ferial sin precedentes que incluirá tres eventos. Los días 5, 6 y 7 de septiembre (o sea, ya) tendrá lugar **el ECTS´93 (European Computer Trade Show)** en su segunda edición de este año. Será el más madrugador y, por lo que nos dicta la experiencia, el más espectacular. Allí habrá prensa, compañías de todo el mundo, futuros proyectos, nuevas máquinas y un sin fin de cosas que esperamos contaros muy pronto.



El siguiente en coger el relevo será el **Consumer Electronics Show,** que al igual que el anterior se celebrará en Londres. En él, además de videojuegos, consolas y ordenadores, el público inglés podrá deleitarse con una completa muestra de lo que nos espera en el panorama electrónico durante los próximos años: televisiones, equipos Hi-Fi, teléfonos celulares, conexiones vía satélite y cable... Este peculiar CES Live´93 se celebrará entre los días 16 y 20 de septiembre.



Algo más tarde, por aquello de recuperarse, concretamente durante los días 11, 12, 13 y 14 de noviembre, Future Events dará luz verde al segundo **Future Entertainment Show,** una feria dedicada casi enteramente al usuario, que sorprenderá por su espléndido montaje.

NAMCO APUESTA POR EL DEPORTE

Los directivos de Namco, **Jackie Plumridge y Kevin Yangihara,** presentaron **en la sede de la compañía Arcadia** lo que van a ser sus novedades de aquí a final de año. Durante la visita, aprovecharon para comunicarnos que sus productos serán distribuidos por dicha compañía, merced al acuerdo al que llegaron ambas partes. De entre los juegos que los lanzadores del Comecocos -famosos por este bichejo- nos adelantaron, cabe destacar **«Pac Attack»,** un estupendo ejemplo de lo que es adicción, y dos cartuchos basados en el mundo del deporte, **«Super Smash Tennis»,** para los amantes de la raqueta, y **«Final Futbol»,** un genial cartucho que se toma muy en serio el deporte rey. Por cierto, ése no es el nombre definitivo, ¿eh?

TODO EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. A TU ALCANCE.

032 *HOBBYTEX#

HOBBYTEX nace como un servicio telefónico para estar en permanente contacto contigo. Queremos saber no sólo lo que piensas de nosotros sino permitirte el acceso a todas nuestras bases de datos.

¿QUÉ ES HOBBYTEX?

HOBBYTEX tiene dos niveles: el primero, **el 031**, nos lleva a una especie de guía sobre nuestras revistas **-Nintendo Acción, Hobby Consolas, TodoSega, Micro Manía y PC Manía-**, que ofrece informaciones sobre las mismas. El segundo, **el 032**, es un servicio mucho más completo y ofrece un montón de posibilidades: **mantener conversaciones en directo** con otros usuarios, **hacer preguntas** en la sección de consultorio, **poner anuncios, participar en concursos, informarse sobre determinados temas, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios** y, por supuesto, **leer los artículos de todas nuestras revistas o consultar sus contenidos.** Además también podrás **suscribirte a ellas o solicitar números atrasados.**

HOBBYTEX es un esfuerzo en el que hemos puesto gran entusiasmo, **una experiencia pionera en España** con la que esperamos que todos los que dedicamos parte de nuestro tiempo a divertirnos con los videojuegos estemos mucho más en contacto directo. **¡Conecta con nosotros!**

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX?

Lo primero son **ganas de pasar un buen rato.** Lo segundo **cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem** (externo o interno) que cumpla la norma V23bis y el software de comunicación necesario. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando **un terminal IBERTEX.**

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

Muy poco. La red Ibertex tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que **todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios.** De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 031 cuesta **8,5 pesetas** el minuto y el 032 aproximadamente **18 pesetas** por minuto. En cualquier caso, **su coste es menor que el de una llamada telefónica urbana** y no digamos nada si encima vives fuera de Madrid.

¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, **una revista electrónica.** Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, **HOBBYTEX** no puede llevar fotografías, pero, sin embargo, como contrapartida, te permite participar en ella de una manera **mucho más directa y personal.**

Las opciones del nivel 032 de **HOBBYTEX** son:

Noticias: sección en la que **te informaremos de lo último.**

Consultorio: **podrás hacer preguntas y obtener respuestas** de tus temas favoritos.

Revistas: permite **escoger cualquiera las revistas que editamos en Hobby Press** y en cada una de ellas **seleccionar artículos, ver trucos de juegos, consultar el índice de la revista** de ese mes, **suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.**

Diálogos: podrás **mantener una conversación** en directo con otros usuarios.

Anuncios: ¿vendes algo, compras algo, ofreces algo...? ¿A qué esperas para llamar a **HOBBYTEX?**

Juegos y concursos: puedes participar y **ganar importantes premios.**

Forums: encontrarás toda la información sobre **un montón de temas interesantes.** Puede ser consultada e incluso **enriquecida con tus propias colaboraciones.**

Mensajería y buzones: podrás **dejar tus mensajes personales** para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Suscripciones y números atrasados: Pues eso.

Sugerencias: para que sepamos **lo que te gusta y lo que no te gusta** de nuestras revistas y de **HOBBYTEX.**

¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX?

Llama con el módem al 031 o al 032, dependiendo del nivel con el que quieras conectarte. Cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor **teclea en el 031 *HOBBYTEX1# y en el 032 *HOBBYTEX#.** Una vez tecleada la clave, **entrarás en el menú de HOBBYTEX.** El 031 no necesita que te identifiques pero el 032 te pedirá lo que se llama un **pseudo.**

Un pseudo es un nombre, que no tiene porqué ser el tuyo real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y **sólo tú podrás leerlo.**

Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "pasword" o palabra clave cuando accedas a los buzones o a los forums.

Nota: Si IBERTEX os diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido tendréis que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX.Para el nivel 031 y el 032, es *213086350#



NINTENDO APUESTA POR MARIO

Abran paso señores. Que después de unas merecidísimas vacaciones, el héroe Nintendo regresa a nuestros hogares. Que sí, hombre, que sí, que Mario y toda su panda vuelven a protagonizar una enorme oleada de diversión que nos harán recuperar todo el sabor de este simpático italiano.

La década de los 80 fue el comienzo de todo. Por aquellos años desembarcó en nuestro país la mítica recreativa «Donkey Kong», en la que Mario y su bigote comenzaron a calar en los corazones de los aficionados. Aquel maravilloso juego de barriles dio paso a una legión de pequeñas maquinitas portátiles «Made in Nintendo», en las que el fontanero ocupaba casi siempre el papel de protagonista. Poco después, y como las ciencias adelantan que es una barbaridad, los ingenieros de Nintendo sustituyeron a las exitosas «Hand Helds» por la impresionante consola N.E.S. de 8 bits, cuyo juego estrella era, como no, el fantástico Super Mario Bros. Este cartucho supuso una auténtica revolución en el mundo de los videojuego y alzó a Mario a los primeros puestos de popularidad. Tanta llegó a tener el colega que todo en Nintendo pasaba por Mario: Él era el arbitro del juego de boxeo Punch Out, el juez del Tennis, el jugador del Golf, el que llevaba la raqueta en el Arkanoid de Game Boy, el que, en definitiva, simbolizó la diversión por excelencia. Pero no todo se quedo allí. El universo de Mario siguió desarrollándose, a la par que se incorporaban una buena cantidad de nuevos personajes cuya popularidad creció al tiempo que la de Mario: La princesa Toadstool, Bowser, Koopa, Yoshi...

Mario en el mundo

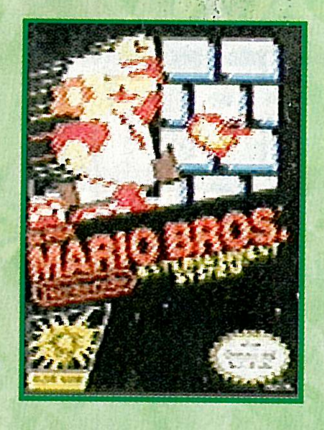
A nuestro país han llegado Super Mario Bros. 1, 2 y 3 en 8 bits, las dos partes del Super Mario Land en la portátil y el Super Mario World en SN. En Japón, lo que nosotros conocemos como la segunda de Super Mario Bros. salió con el nombre de Super Mario USA, y su Super Mario Bros. 2 era un cartucho inédito en tierras europeas.
Esta es, a grandes rasgos, la historia de Mario, pero la fastuosa creación de Shigeru Miyamoto (padre de los Zelda), va mucho más allá. No sólo se han vendido más de 100 millones de copias de juegos de Mario, sino que alrededor de él se ha formado un enorme mercado multimillonario de objetos de todo tipo que incluye una película estrenada hace bien poco. Ahora, y por aquello de que no hay mucho Mario 16 bits (Super Mario Kart & Super Mario Paint), los japoneses han querido potenciar aún más su figura lanzando al mercado 2 nuevos títulos para Super Nintendo más uno de Mindscape con el italiano de prota: Mario All Stars, Yoshi´s Safari y Mario is Missing. Ahí van los retos de M.



SUPER MARIO ALL-STARS

Mario No Hay Más Que Cuatro

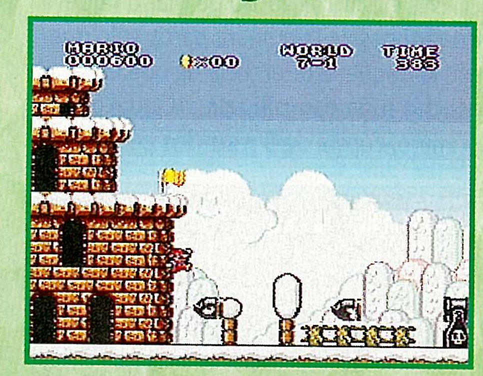
Los tres Super Marios y el inédito Super Mario Usa -The Lost Levels- forman una compilación de **grandes éxitos** que Nintendo está a punto de editar en España. Tal recopilación, que a más de uno le puede sonar a «esto ya lo hemos visto», no hará sino poner de relieve la **calidad de trabajo** con la que se juega en Nintendo. ¿Que porqué? Pues porque los nipones no se han dedicado a convertir sino a mejorar. Esto significa que tanto los gráficos, como los sonidos, como los movimientos de estos 4 Marios N.E.S. han sido adaptados a la la Super Nintendo a las mil maravillas. Ahora, que ni una cosa más se ha tocado: ni una planta, ni un atajo. Bueno, una sola cosa: **se pueden grabar partidas**.

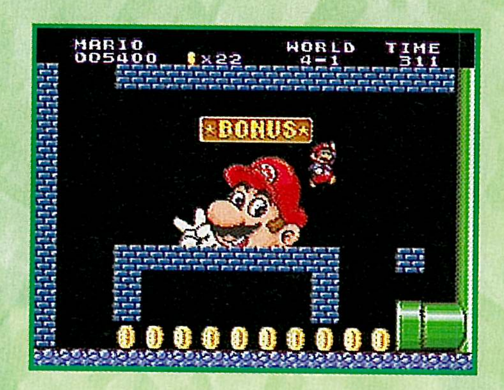


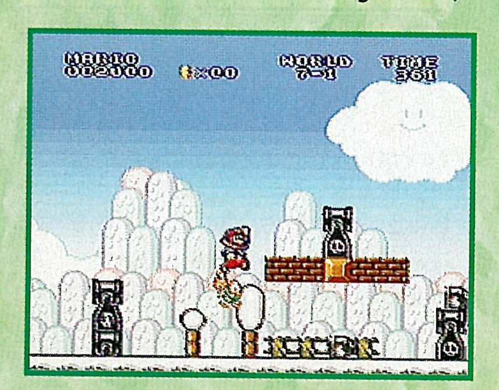
SUPER MARIO BROS.

El Nacimiento De Una Leyenda

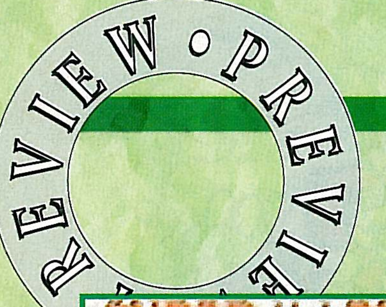
Estamos sin duda ante el Mario más genuino, el que está más cerca de nuestros corazones, el primero. **SMB, la creación, se compone de 8 mundos con 4 subniveles** cada uno, repletos de toneladas de imaginación y encanto. Como es lógico, las habilidades de Mario eran por aquel entonces bastante escasas. Básicamente se reducían a su extraordinaria capacidad de salto y a la facultad de lanzar bolas de fuego. Y eso, como el argumento, rescatar a la princesa del malvado Bowser para devolver la paz al reino del Champiñón, se han **respetado** hasta la médula. Lo que ha **cambiado, pero para bien, ha sido la técnica**. Originalmente, los decorados eran totalmente monocromos. En esta versión, no. El **cambio que se produce es brutal**, tanto que parece increíble que se trate del mismo juego. Aunque, lo que es increíble es que después de tantos años, aún siga gustándonos. En fin...





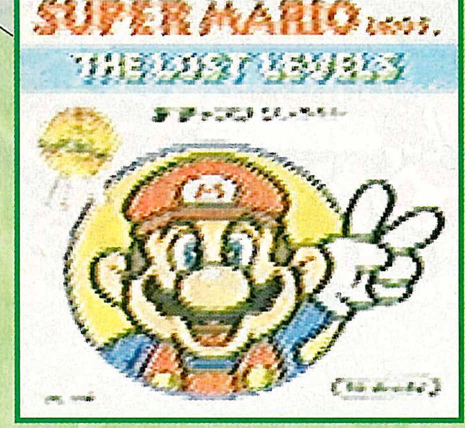






SUPER MARIO USA, THE LOST LEVELS

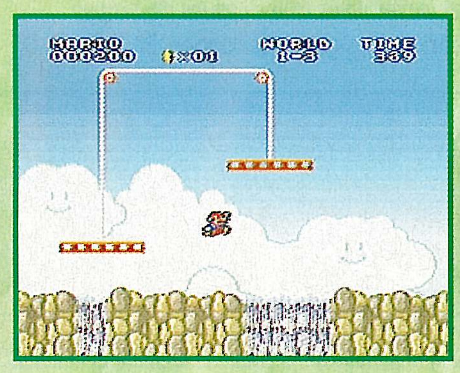
Más Difícil Todavía

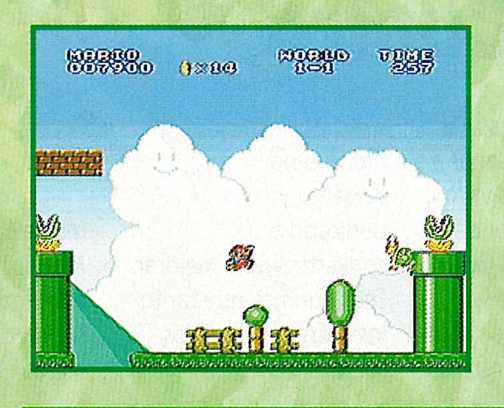




Este inédito cartucho de Mario sigue los cánones de la primera parte, sólo que con la pequeña diferencia de que es **mucho más complicado**. Al igual que el primero, consta de **8 mundos con 4**



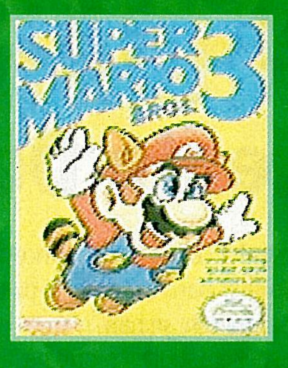




subniveles cada uno, y por supuesto, cada fase deberá ser completada antes de que el marcador de tiempo llegue a cero. Tiene muchas **menos vidas extra, plataformas diminutas e inaccesibles**, bloques de esos que hay que activar necesariamente si queremos progresar, vamos, que está hecho sólo para «Super Players».

SUPER MAR

El Más G



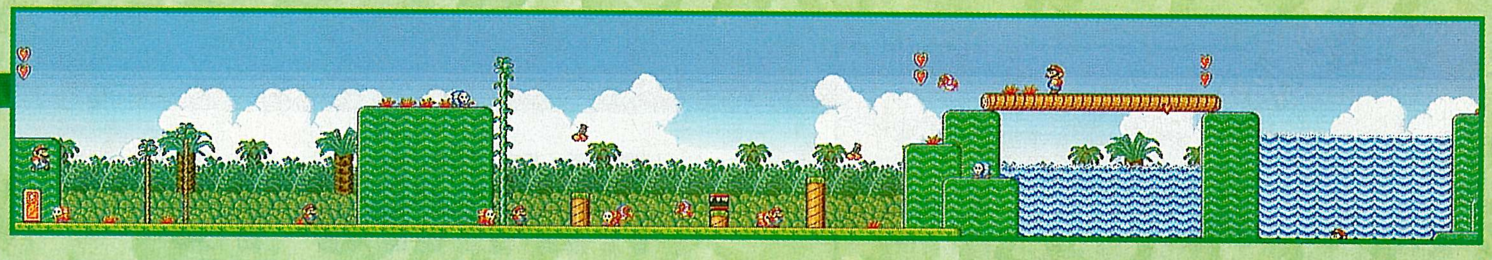
No nos cabe la menor duda: **Super Mario Bros 3 es el mejor juego de plataformas de la historia**. Y no excluimos de esta comparación ni siquiera al Super Mario World ni a otros juegos de consolas más potentes. Sus 56 mundos son la mejor manera de zambullirse de lleno en el universo Nintendo y de conocerlo a fondo. Que merece la pena.

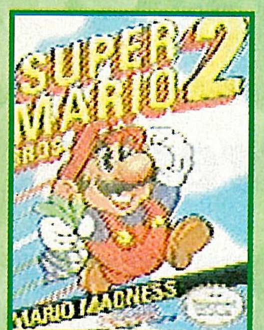
Entre sus cualidades más sobresalientes destaca la **enorme** **colección de disfraces de Mario**: Mario Mapache, Mario Rana, Mario Esquimal, Mario Fuego...de todo. También existe una **inusitada cantidad de objetos** por supuesto«Made in Mario» de infinitos





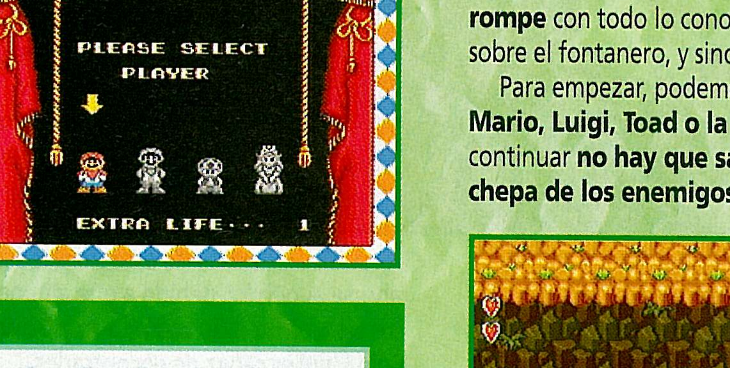
usos, así como **numerosísimos juegos de bonus**. Y es que este Mario es grande, muy grande, y su grandeza se debe en gran medida a que el cartucho **original contenía chips especiales** que «echaban una mano» al hardware de N.E.S 8 bits. Con ello podéis haceros una





SUPER MARIO BROS 2

El Hermano Bastardo

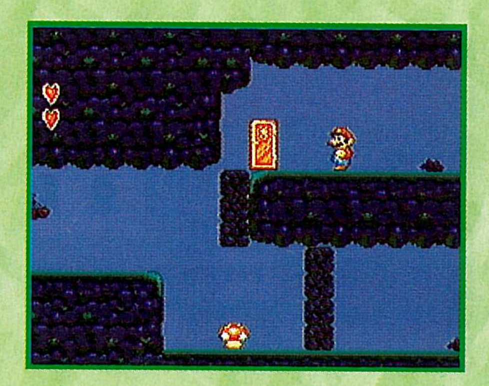


De todos los Marios, éste es sin duda el más raro. Su origen está en un **singular juego de plataformas japonés llamado Doki Doki Panic**, cuyos personajes no guardan ninguna relación con los típicos compañeros de Mario. De hecho **SMB 2 rompe** con todo lo conocido hasta ahora sobre el fontanero, y sino echadle un ojo:

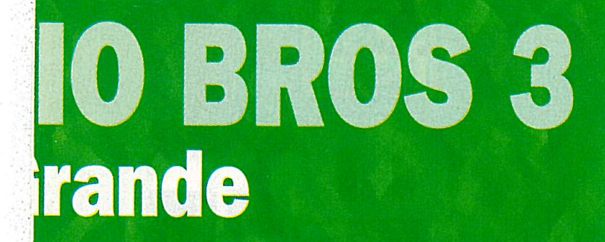


Para empezar, podemos **jugar con Mario, Luigi, Toad o la princesa**. Para continuar **no hay que saltar en la chepa de los enemigos** para eliminarlos, sino que podremos lanzarles raíces u otros objetos que encontremos por ahí, o subirlos a nuestra cabezota. **Ni siquiera Bowser es el enemigo** malvado. Esta vez se trata de un desconocido mago llamado Wart.





Además, su **calidad técnica deja algo que desear**. Su scroll peca de cierta brusquedad y, lo que es más importante, **adolece del encanto** de las otras entregas. En todo caso nunca viene mal tenerlo cerca, así se puede comparar...



IO BROS 3

rande

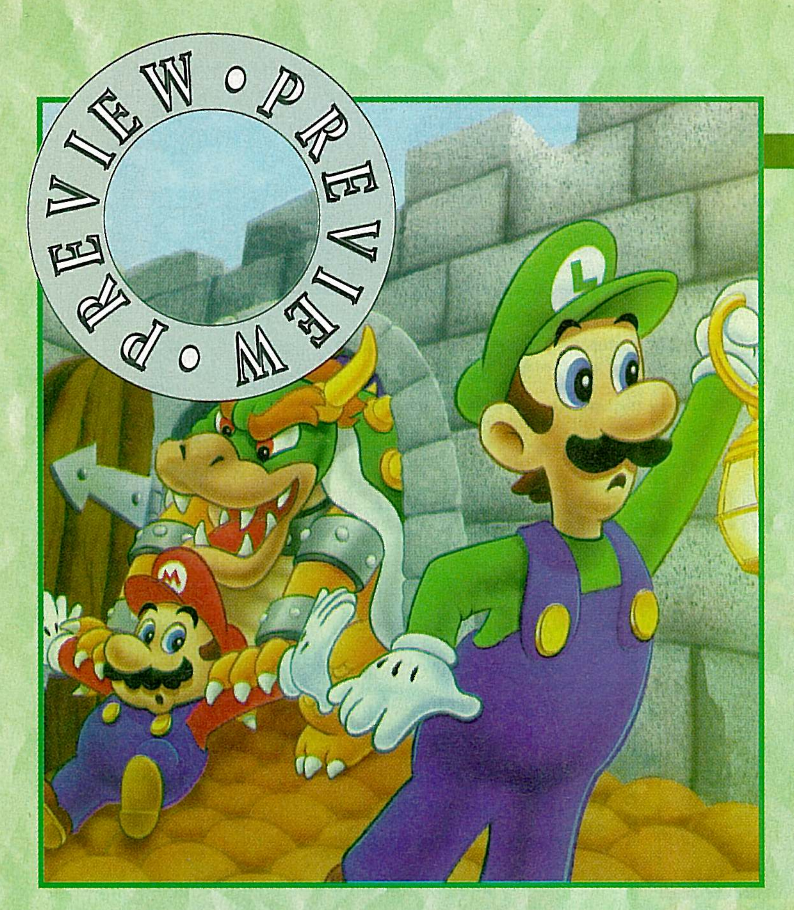
idea del **interés que los ingenieros nipones pusieron en el programa.** Por tanto, **el resultado no podía ser otro: excelente**. Así han opinado cientos de miles de cartuchos vendidos.





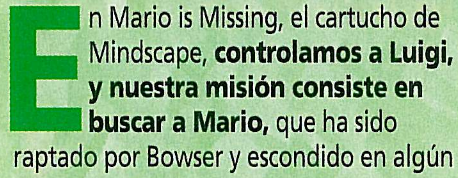
Con respecto a su paso a Super Mario All- Stars, habría que decir que SMB 3 **es el juego que menos ha cambiado en términos absolutos** -en comparación al resto de Marios- ya que prácticamente no se ha añadido nada en cuestión de técnica. No obstante con algunos retoques que se le han dado, la verdad es que **supera ya claramente a su hermano mayor de 16 bits**. Por lo menos esta es nuestra opinión. Aunque ya sabéis que en gustos...





MARIO IS MISSING

Me Encanta Aprender



En Mario is Missing, el cartucho de Mindscape, **controlamos a Luigi, y nuestra misión consiste en buscar a Mario,** que ha sido raptado por Bowser y escondido en algún lugar del mundo. A diferencia del resto de aventuras del italiano, los autenticos **protagonistas** de este cartucho no seremos nosotros, sino las **ciudades** que visitemos. Tres monumentos o lugares famosos de cada una de ellas no pueden abrirse al público debido a que alguno de sus tesoros **ha sido robado por Bowser**. Sólo Luigi es capaz de encontrarlos, echando un ojo a los Koopas que pululaban por la city. Una vez que los hallamos recuperado, tendremos que resolver tres enigmas por monumento. Si contestamos correctamente nos abrirán las puertas y podremos hacer una foto. Cuando hagamos las **tres instantáneas**, podremos salir de la ciudad.

«Mario is Missing» es un cartucho **educativo que posee las suficientes dosis de diversión** para que sea muy ameno y entretenido. Así se convence a los padres más rápidamente.



Afternoon Edition — Sports, Page 11

Extra, Extra!
Valuable Artifact Missing

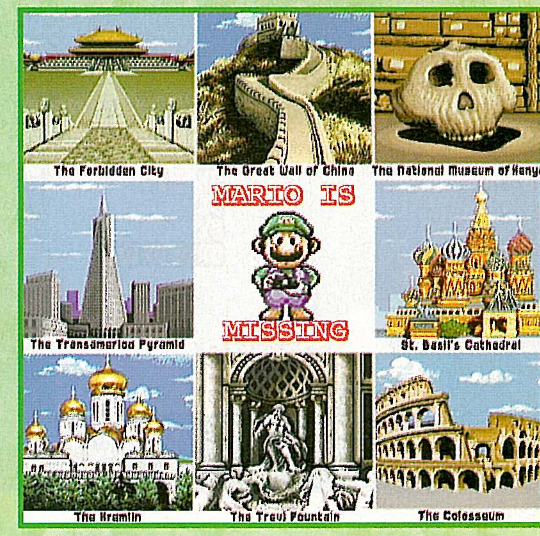
Missing: the top of the Transamerica Pyramid
Reward: $1600 -- Bonus: $0

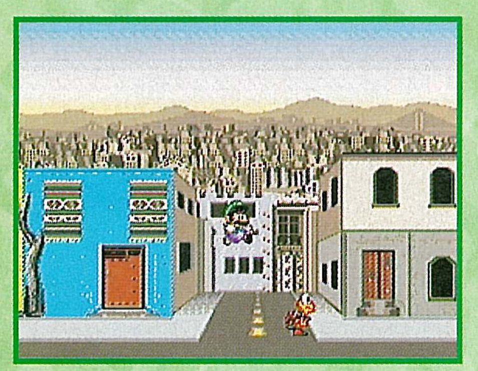
-- THE TRANSAMERICA PYRAMID --

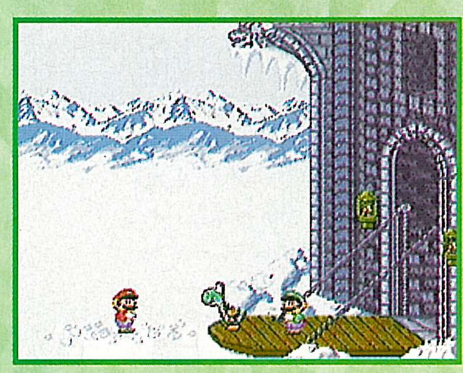
The Transamerica Pyramid on Columbus Avenue in downtown San Francisco was built in 1972. It has become a landmark due to its unusual shape. Standing 853 feet tall, the Pyramid is said to have changed the distinct shape of the city's skyline. San Francisco is very susceptible to earthquakes, so the Pyramid was built with a flexible concrete base which makes it one of the most earthquake-proof of all of San Francisco's skyscrapers.

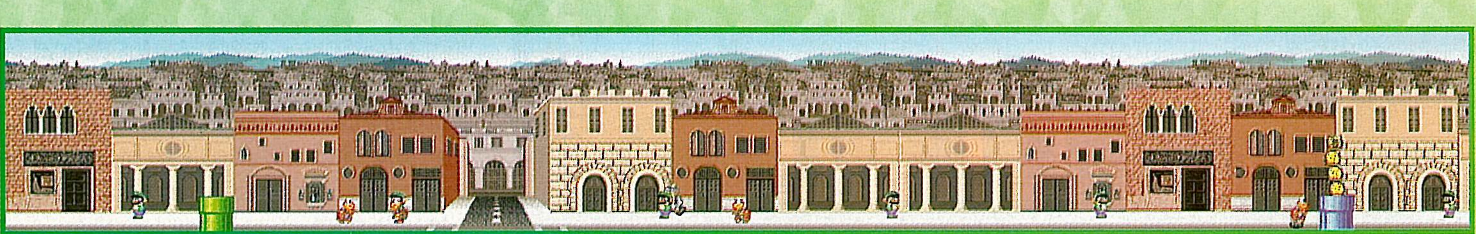




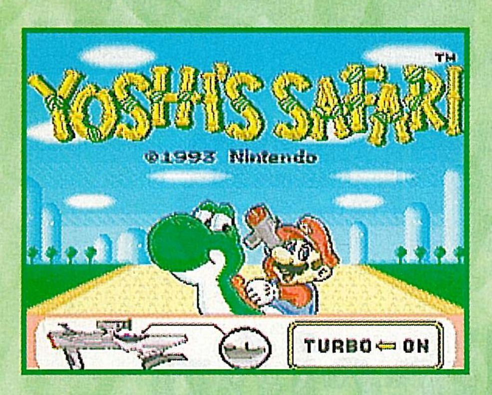




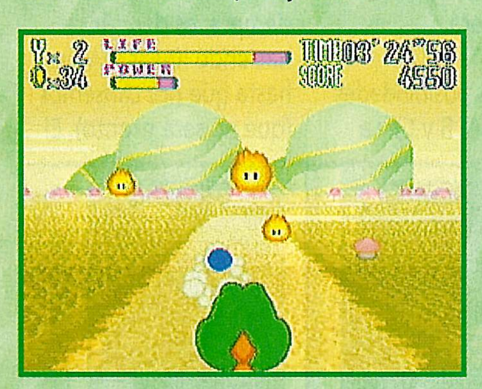




YOSHI'S SAFARI
«Caña» al Super Scope

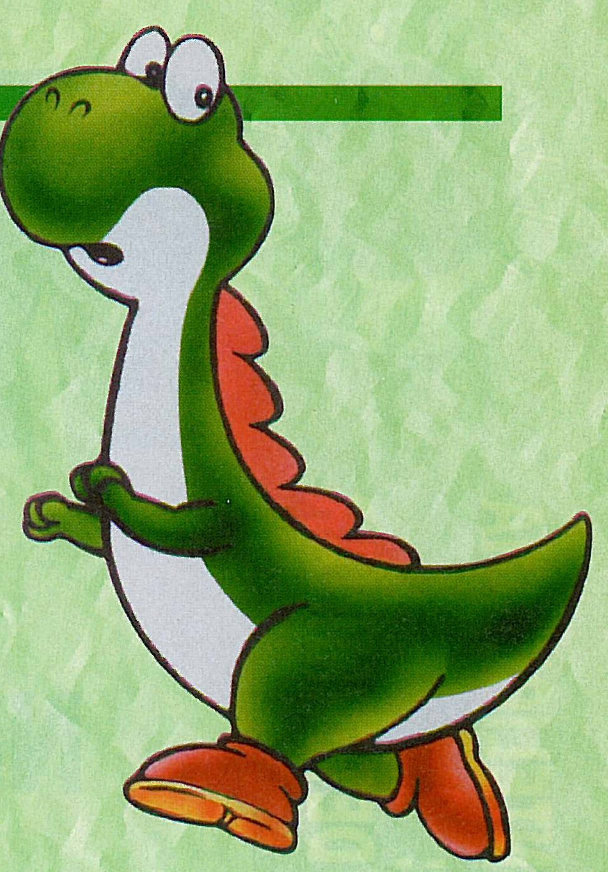


Desempolvemos nuestro Super Scope: el **juego del bazooka que más éxito** ha tenido en Japón, va a llegar por fin a nuestro país. Su nombre original era Yoshi Road Hunting, pero aquí lo conoceremos como Yoshi's Safari. ¡Y vaya Safari!

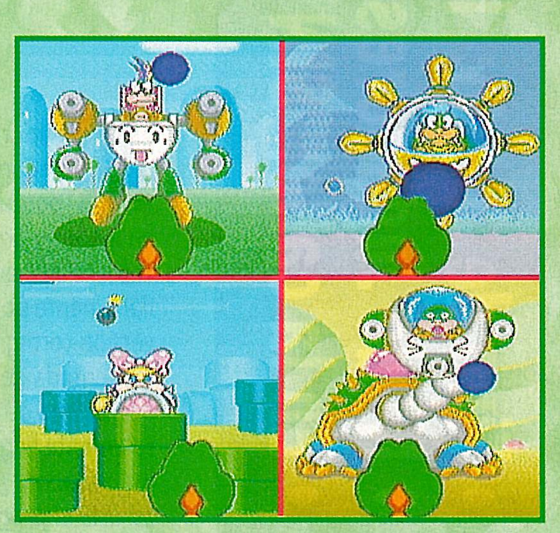


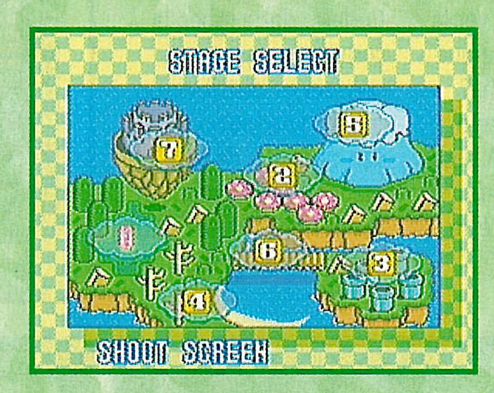
Su desarrollo, a lo frenético arcade, es **totalmente original y muy, muy divertido**. Nosotros adoptamos el papel de un Mario que **«galopa» a la grupa de su dinomóvil**. Nuestra misión consiste en **recuperar las doce gemas que han sido sustraídas por Bowser** y su familia. Y para ello **recorreremos a lomos de Yoshi todos los caminos del reino del Champiñón**.

La táctica es muy sencilla. Bajo **un modo 7** muy al estilo del genial F-Zero, **dispararemos** a cuantos enemigos se nos pongan a tiro. **Buddies, Baddies, Koopas, Goomas, Bullet Bills y los Hermanos Martillo** serán algunos de esos superconocidos enemiguillos. Por supuesto, Yoshi es «automático» y no tendremos que dirigirlo (sólo tenemos dos manos). Nuestra única preocupación consistirá entonces en **disparar, disparar y disparar mientras gozamos de la maravilla de paisaje y de lo bien hechos que están los enemigos**. Sobre todo los que esperan al final de cada carretera: algo para no perderse. ¿Estáis preparados? **Pues ¡a por ellos!, que no son pocos ni cobardes.**



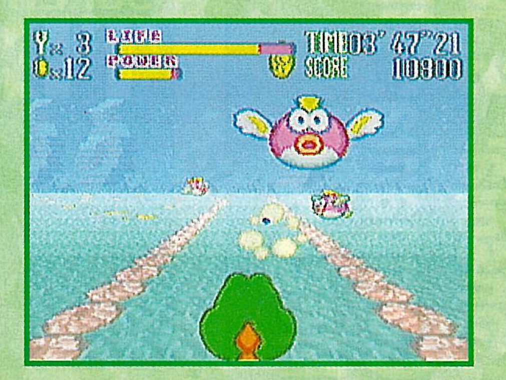


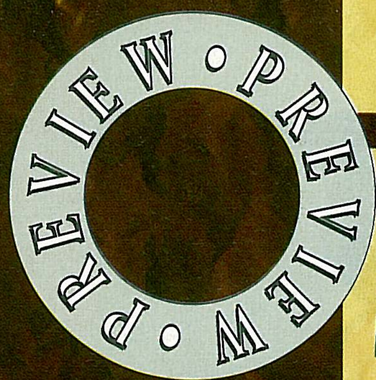












• Consola: S. NINTENDO • Tipo de Juego: INTELIGENCIA
• Compañía: BPS • Nº de Jugadores: 2
• Megas: 8 • En la calle: SIN DETERMINAR

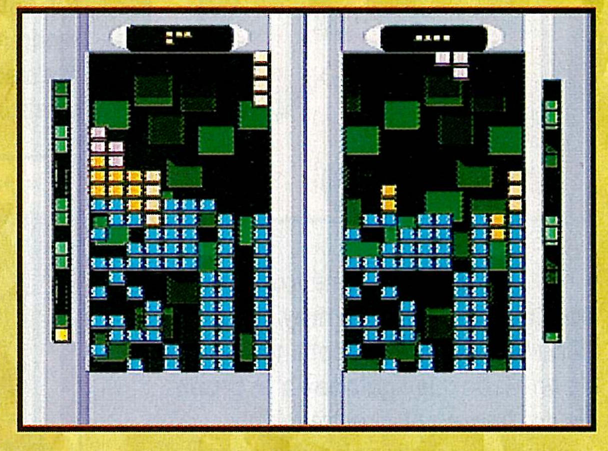
SUPER TETRIS 2 +BOMBLISS

No diga adicción, diga ¡¡Tetris!!

Atención, pregunta: ¿porqué Tetris 2 en lugar de simplemente Tetris? Pues sencilla y llanamente porque es la versión corregida y aumentada de un juego homónimo de N.E.S. que solamente llegó a ver la luz en Japón. ¿Que qué tal está el programa? Pues resulta un juego bastante jugoso. A pesar de que un Tetris será siempre un Tetris, éste posee cualidades específicas interesantes, e incluso ofrece novedades como el Bombliss, proveniente del mundo de los arcades.

En cuanto a su contenido, como hasta la abuela del chino Cudeiro debe saber, la cosa simplemente consiste en distribuir un montón de piezas que van cayendo, de tal manera que formen líneas horizontales. Cada vez que consigamos completar una, pues desaparecerá.

«Super Tetris 2» ofrece tres posibilidades de juego (A, B y C). La modalidad «A» es la de siempre, es decir, ir haciendo líneas y líneas hasta que nos cansemos (que no será pronto). El



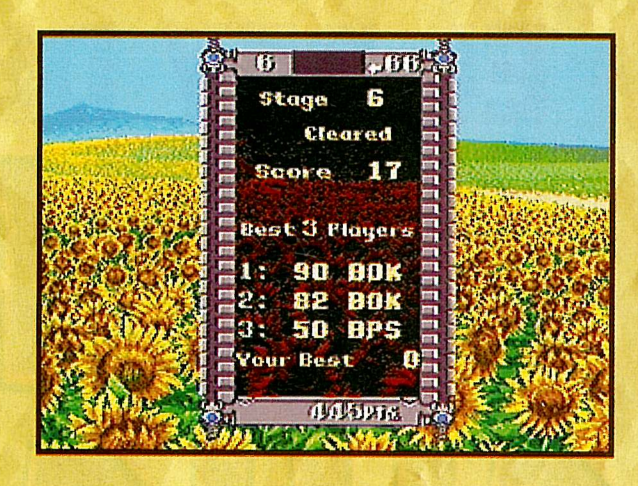


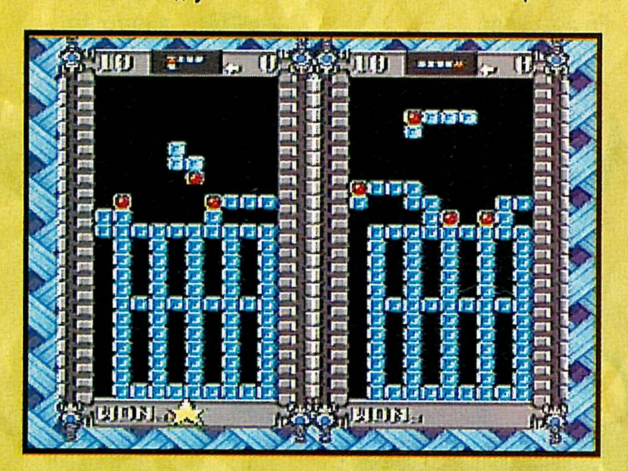


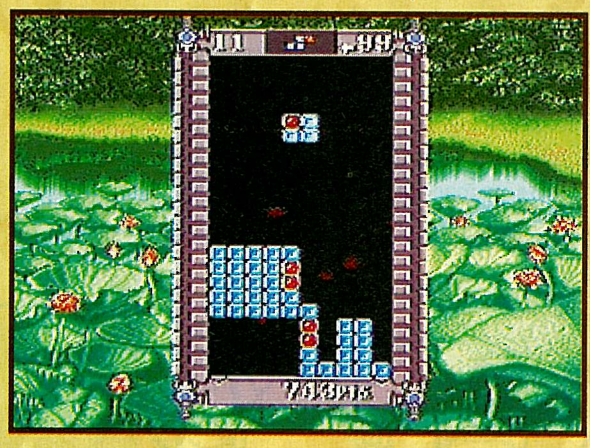
En 1987, Alexey Pajitnov ideó un simple puzzle que revolucionó a medio mundo. Desde entonces, muchos han intentado igualar su poder de adicción. «BPS» ha encontrado la solución: no perder el tiempo y apostar por más de lo mismo.

modo de juego «B» también será conocido por muchos de vosotros (especialmente por los más avezados), y consiste en comenzar la partida con unos cuantos ladrillos ya colocados. Según se vaya ascendiendo en el nivel de dificultad, la altura de éstos irá aumentando. En la opción «C», la más complicada de las tres, la consola irá añadiendo bloques en los momentos más inoportunos.

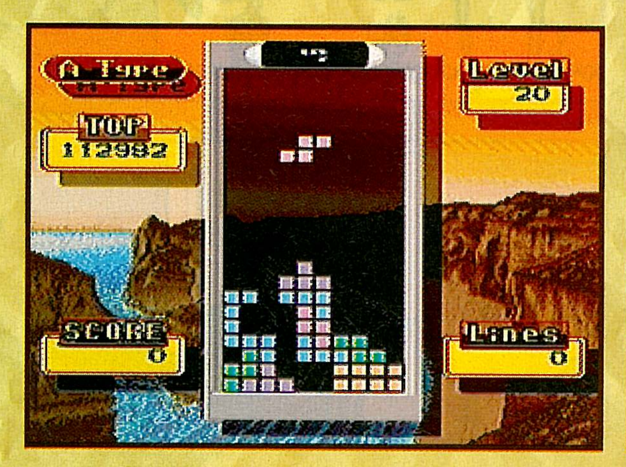
«Bombliss» es la guinda del pastel. Con base Tetris, el juego consiste en dejar la pantalla totalmente limpia de piezas. Para ello, en cada ficha se ha insertado uno o más ladrillos de color rojo que estallarán en el mismo instante en que se complete una línea en la que estén de por medio. Cuantas más filas desaparezcan de una sola vez, con mayor violencia se producirá el estallido y más piezas se eliminarán. Vamos, un juego realmente explosivo y adictivo del que podréis disfrutar dentro de muy poco tiempo.







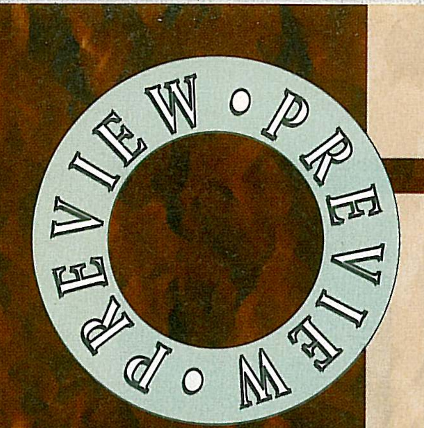




Si a un juego de enorme adicción le añades alguna novedad de interés, imagínate cuál puede ser el resultado.

DOBLE DIVERSIÓN

Además de las novedades que ya te hemos mencionado, este cartucho contiene una de especial relevancia. Nos referimos a la posibilidad de jugar con (o mejor dicho, contra) otro amigo de forma simultánea. Lo más divertido es que, al igual que utilizando el cable Game Link en el Tetris de Game Boy, cada vez que consigamos una línea, se la pasaremos al contrario. ¿Qué significa esto? Pues que los «piques» continuos y la consiguiente carga de emoción y jugabilidad están asegurados. Esto ocurre tanto jugando al Tetris como al Bombliss, así que si en el Tetris mandarle 4 líneas al amigo es una auténtica faena, imaginaos lo que puede pasar en el Bombliss, que podéis «regalarle» hasta diez o más de golpe en el momento más inesperado. Eso sí, preparaos porque su venganza puede ser terrible.



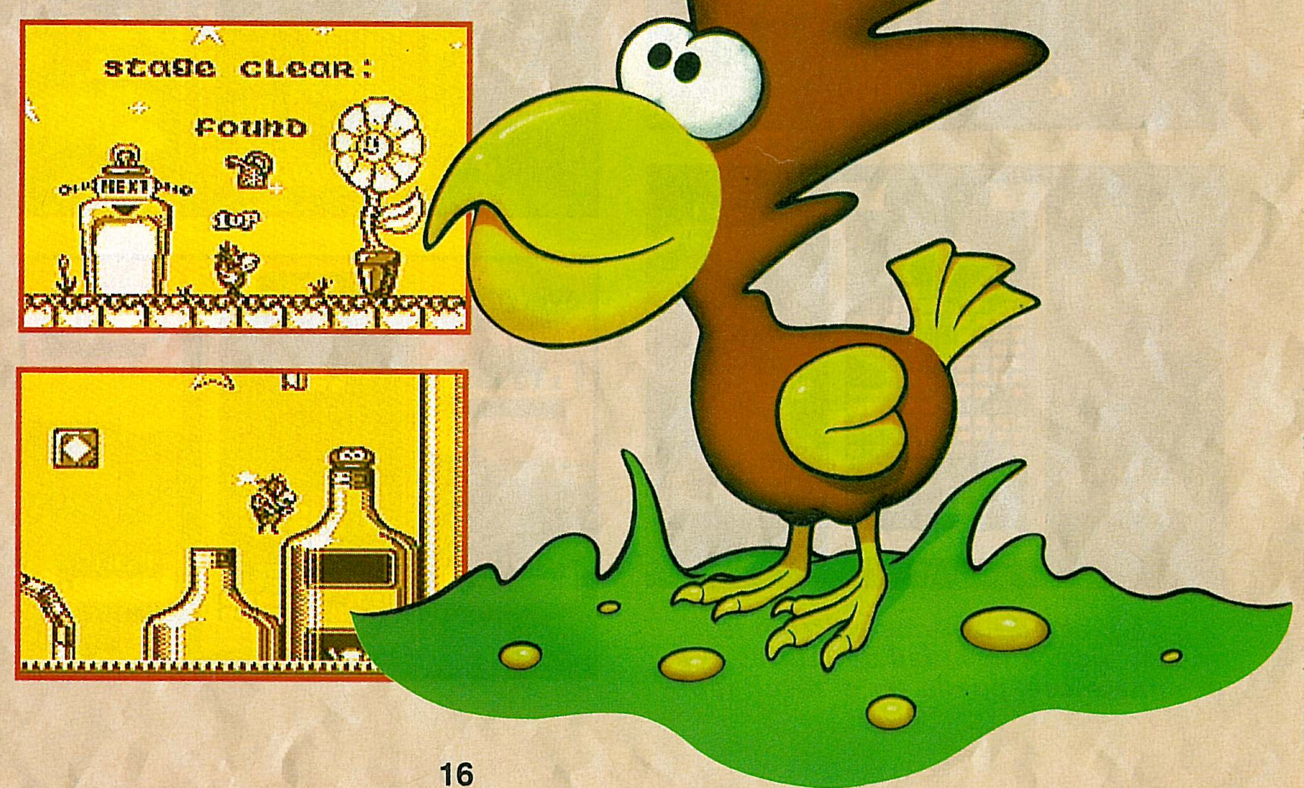
- **Consola:** GAME BOY
- **Compañía:** MINDSCAPE
- **Megas:** 1
- **Tipo de Juego:** PLATAFORMAS
- **Nº de Jugadores:** 1
- **En la calle:** SIN DETERMINAR

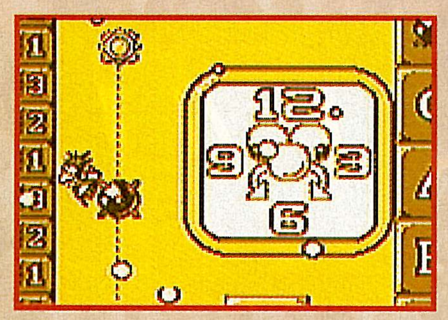
EL REY DEL POLLO

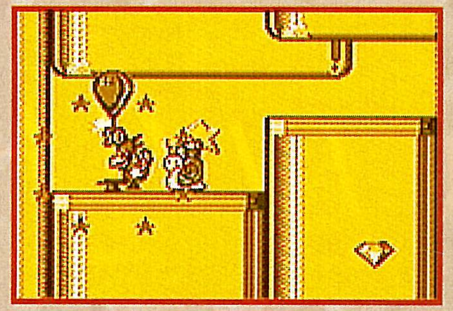
ALFRED CHICKEN

Billy Egg está que pierde sus patas, esto es, con un mosqueo impresionante. ¿Que por qué? Pues porque resulta que mientras este agraciado pollo se daba una vuelta por el corral, un par de secuaces de la banda de Meka-Chickens (comandada por Gallón Wayne y especializada en el tráfico de alpiste adulterado) cayeron sobre sus plumas y no sólo le rompieron un poco el pico, sino que además acabaron con su dignidad de pollo. Pero no fue el único: todos sus hermanos también fueron víctimas de los desmanes de la despreciable pandilla, incluida Floella, una pollita conocida por el apodo de Lollobrígida por su sorprendente belleza.

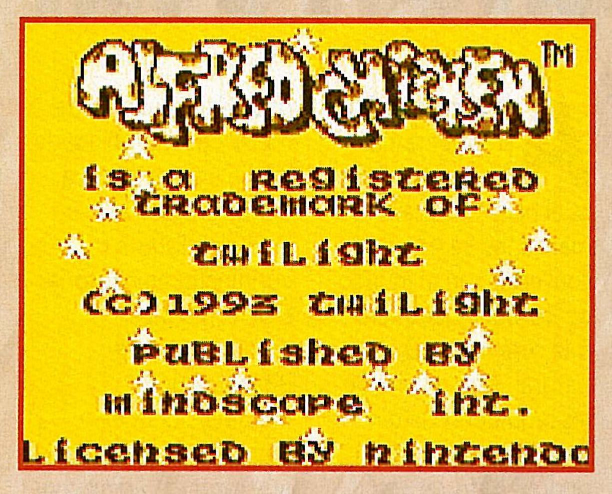
En esas llegó Alfred Chicken, el superpollo más osado del gallinero, que no estaba dispuesto a permitir que a sus







Un pollo muy guerrero. Este Alfred Chicken se ha despertado con ganas de lucha. Por eso no cejará en el intento de plataformear, liberar globos, encender interruptores, pelearse con otras avecillas y un montón de cosas más que están a la vuelta de la esquina.

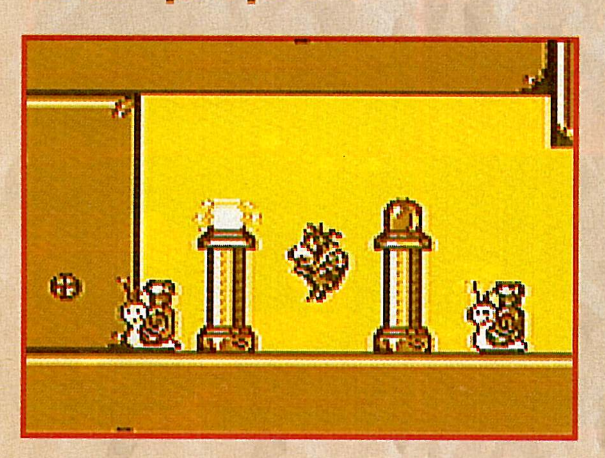


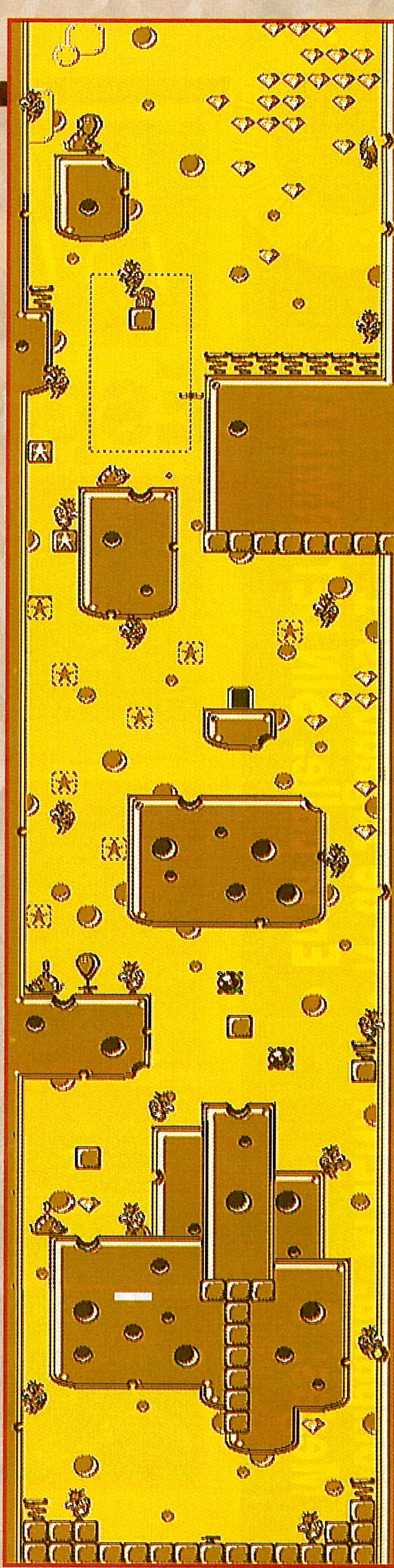
Viene arrasando. Alfred Chicken lleva camino de convertirse en la futura mascota de Mindscape. Todo en él es alucinante, y es que, a poco que te descuides, este pollo no te dejará ni decir «pío-pío».

amigos ni a la bella Floella le tocaran ni una sola pluma. Para ello dispuso un plan en el que no faltaba ningún detalle que aportara diversión y muchas risas.

En él quedaba escrito que si eras un amante de las plataformas, podrías empezar a relamerte, ya que nuestro Alfred iba a estar rodeado de habilidad por todas partes. Tu objetivo principal, y seguimos con el plan, consistiría en ir liberando todos los globos que te fueras encontrando en cada una de las zonas a base de picotazos.

Once fases repletas de pasadizos, habitaciones secretas, plataformas móviles, interruptores que activan o hacen desaparecer bloques y muchos otros elementos, te estarían esperando, según los esquemas trazados por el pollo de Mindscape, con los brazos abiertos. Pero también iconos, objetos o incluso alguna que otra arma... pero eso ya es otro cacarear. Y hablando de cacareos, ¿conseguirá nuestro ave a partir de ya favorita, liberar a sus amigos?



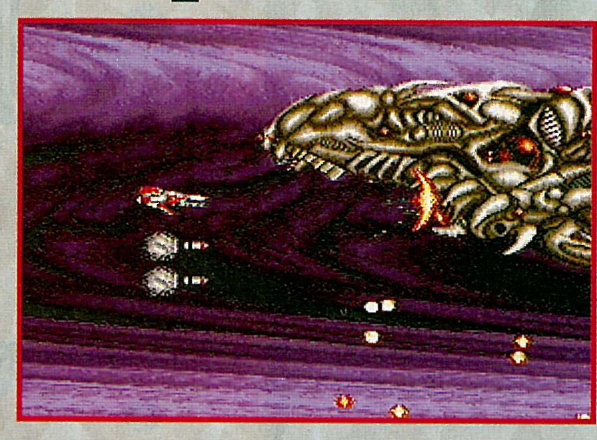




• Consola: **S. NINTENDO** • Tipo de Juego: **MATAMARCIANOS**
• Compañía: **ATHENA** • Nº de Jugadores: **1**
• Megas: **8** • En la calle: **SIN DETERMINAR**

BIOMETAL

Espectáculo Total

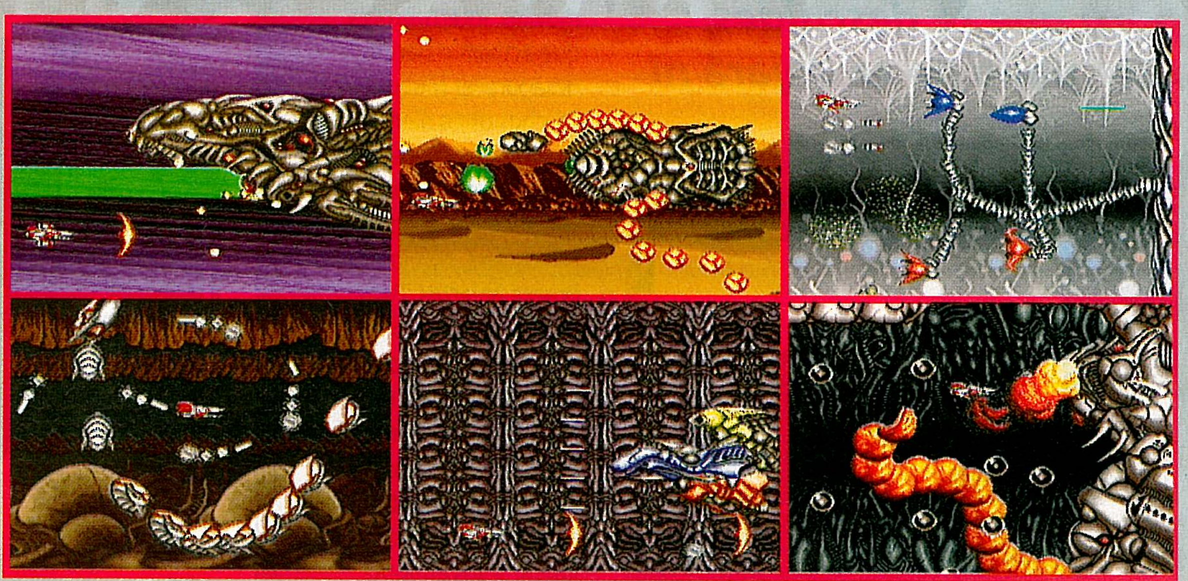




Algo tan extraño, si lo pensamos fríamente, como es el hecho de matar marcianos, se ha convertido en el mundo de los videojuegos en una cosa más que natural. Para deleite de los seguidores de tan «noble» arte, pronto podréis disfrutar en la Super de un nuevo cartucho basado en este adictivo género.

Resulta que una armada alienígena de orgien desconocido, ha atacado una serie de colonias terrestres. Se trata de los Biometal, unos extraños seres cibernéticos mezcla de robot y de monstruos de horrible aspecto, cuya única consigna es aniquilar. Esta «originalísima» historia sirve como base argumental para Biometal, un matamarcianos de perspectiva horizontal que recuerda en muchos aspectos gráficos al célebre R-Type.

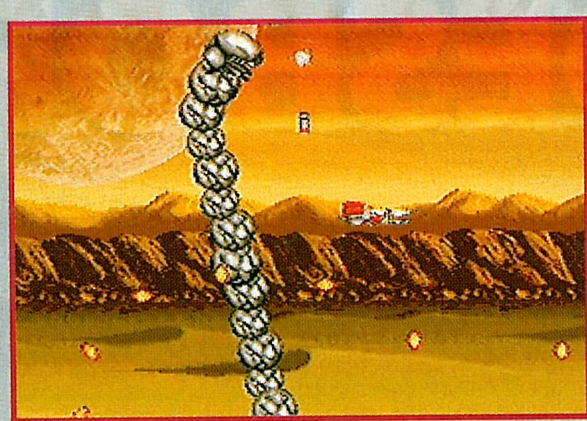
El juego está compuesto de seis fases no demasiado largas, pero repletitas de dificultad de la buena. Por supuesto, al final de cada nivel os esperará su inevitable guardián, que

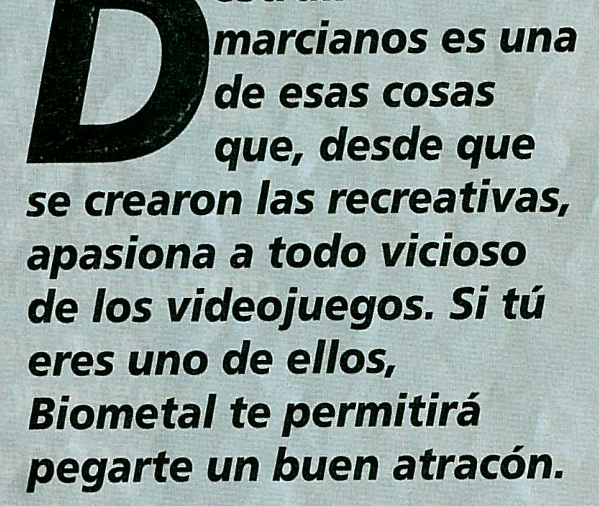


os hará sudar la gota gorda si es que vais con ánimos de victoria. Pero no desesperéis, porque vuestra aeronave tampoco es precisamente una avioneta de la primera guerra mundial. Aparte de su precioso diseño, dispone de tres tipos diferentes de armas que se pueden potenciar merced a un montón de iconos repartidos a tal efecto. Por desgracia, con un solo impacto la mandaréis al desguace de supernaves espaciales, así que habrá que tratarla con mimo.

Del resto del juego destacar sus vertiginosos escenarios, la multitud de sprites, algún enemigo salpicado del espectacular modo 7, y, sobre todo, sus grandes dosis de adicción. Vamos, que como podéis observar, Biometal contiene los ingredientes de todos los pesos pesados de este género.

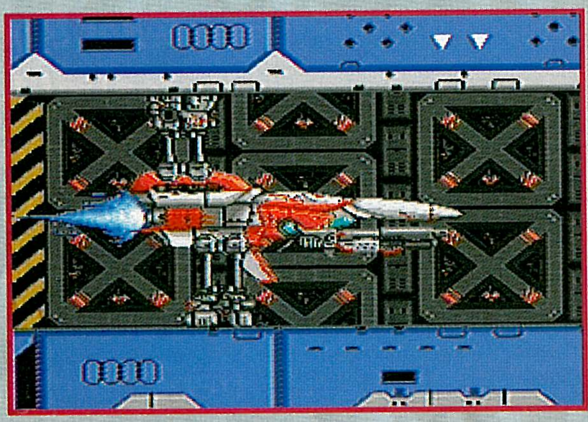


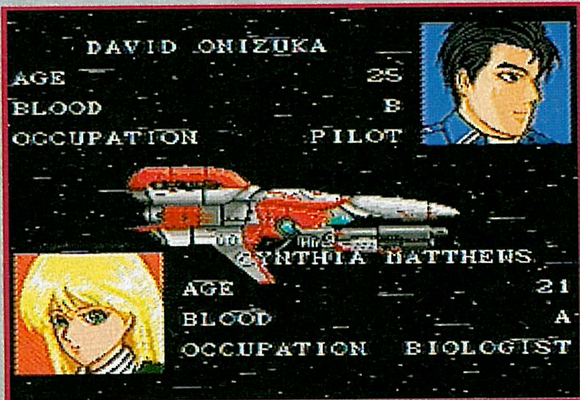




Destruir marcianos es una de esas cosas que, desde que se crearon las recreativas, apasiona a todo vicioso de los videojuegos. Si tú eres uno de ellos, Biometal te permitirá pegarte un buen atracón.











BAJO LA SOMBRA DEL R-TYPE

Axelay, Darius Twin, EDF, Hyperzone, Super Aleste, Super Parodius, Super Strike Gunner, U.N. Squadron y R-Type. Estos son los principales competidores del género de los Shoot-'em-up que Biometal se encontrará en el mercado español. De todos ellos, R-Type parece ser la principal fuente de inspiración de la creación de Athena. Por desgracia, Biometal no sólo coincide con él en su desarrollo, en el parecido de los enemigos o en algún guardián de fase, sino que comparten un defectillo: las ralentizaciones. Aún así también encontraremos el increíble efecto de deformación del Aleste o el dinamismo inherente a todos los cartuchos anteriormente citados. En definitiva, la acción y la calidad están presentes en este Shoot-'em-up de espléndido y sonoro nombre.

PARA QUE LA ACCIÓN NO TE DESBORDE

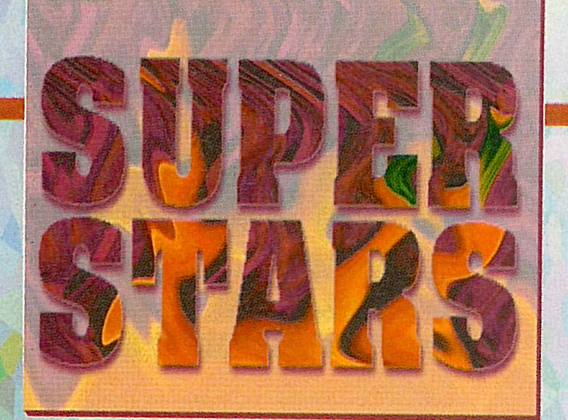


Si eres un auténtico fanático de Nintendo y la acción te desborda, consigue estas tapas de NINTENDO ACCIÓN y podrás mantener bajo control 14 números de tu revista favorita. ¡Porque ahora la acción SÍ tiene límites!

950 Ptas



Pide tus tapas llamando al teléfono (91) 654 84 19 de 9 h. a 14,30 h. y de 16 h. a 18,30 h. o enviando el cupón que aparece en la solapa de la revista.



Parece que septiembre viene cargado de cosas nuevas.., aunque no en la medida que no a nosotros nos gustaría. Sí, han llegado por fin los Addams, tenemos a Striker, valen Cool World, Alien 3, Robocod o el genial T-Rex, pero aún falta marcha. Suponemos que la que va a poner Nintendo España, que está más que lanzada a la fama. Ya veremos...



GAME BOY, N.E.S. & SUPER NINTENDO

Este mes la disposición de nuestros SuperStars no es la misma, como veréis. En lugar de las tres columnas habituales hemos decidido colocar todo lo nuevo en una sola. ¿A qué es debido? Bueno, a sólo una razón: la columna de N.E.S. se nos iba a quedar vacía y eso no nos gustaba nada. Claro que menos aún nos gusta no tener nada que llevarnos a la consola en 8 bits. En fín, suponemos que a partir de ahora la cosa cambiará. Hasta el momento, seguiremos así... esperando. Vamos con los juegos:

MORTAL KOMBAT: ¿Violento?, ¿de serie B?, ¿para escrupulosos?, ¿sólo lucha?, ¿mejor que SFII? Es Mortal Kombat, el cartucho más polémico de la historia del software que viene con ganas de dejar tumbados a los fans de los buenos golpes. Así se las gasta Acclaim. ¿Cómo? Bueno, pues en la **página 22** está todo. Ahora, si sois de los que se marean rápido mejor no miréis. Algunas imágenes pueden herir.

ADDAMS 2: Los monstruos han regresado a la pantalla de la Super 16 bits. Con un cartucho plagado de genialidad y muy pero que muy difícil -terroríficamente complicado y lo mismo pero de largo- que entusiasmará a los apasionados por la plataforma. Si os atrevéis, echad un ojo a la **Página 28.**

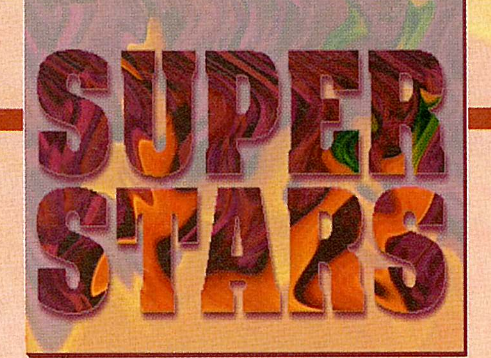
STRIKER: Vamos de fútbol. Con la liga empezada, los mejores equipos en liza y la situación más que propicia para campos verdes y botas de tacos. Así lo pensó Elite y por eso sacan ya Striker, una pasada a lo deporte rey muy completito en opciones y bastante jugable. Para Súper Nintendo. Y para los buenos aficionados al fútbol, en la **página 30.**

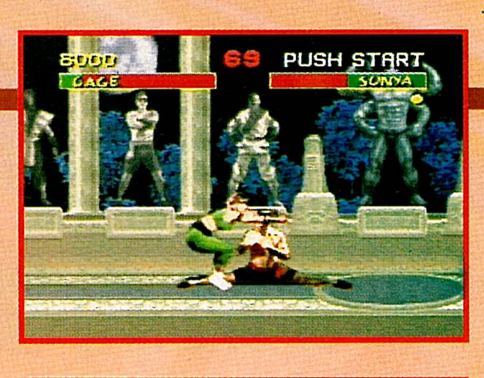
T-REX: Si os gustan las plataformas, pero en plan simpático, tenéis todas las papeletas para disfrutar con este cartuchito de dinosaurios bebés que además de saltos y mucha habilidad, proporcionará diversión y buenos ratos. Está a punto de salir para Game Boy y podéis daros de bruces con él en la **página** 32. Mirad, mirad, veréis que sorpresa...

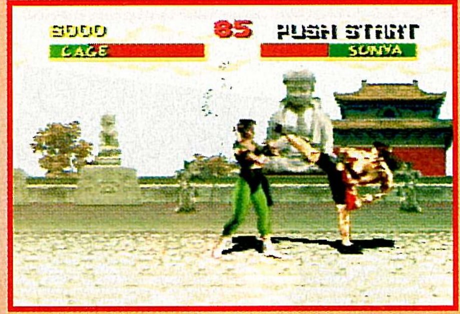
ALIEN 3: La última Ripley -conocida- viaja a Super Nintendo de la mano de Acclaim, una compañía que está convirtiendo en oro todo lo que toca. Su Alien 3 es el cartucho mejor ambientado de los últimos tiempos. En música, gráficos y de todo. **Página 34.**

COOL WORLD: Os presentamos las versiones del cartucho de la Basinger en Super Nintendo y Game Boy. Las comparamos y nos damos cuenta de cuán buena es una y cuán regular la otra. Pero si no nos creéis, podéis mirar la **página 36.**

ROBOCOD: El peztective más de moda en el mundo de las consolas quiere dejar bien alto el pabellón en su viaje a Super Nintendo. Resultado: En la **página 40.**







Mortal Kombat es ahora mismo una de las máquinas recreativas más violentas, exitosas, laureadas por el público, jugadas, reconocidas y prestigiosas de cualquier salón del mundo que se precie. Bajo los derechos de Midway y un equipo de programación marca de la casa Williams, este «Kombate Mortal» ha irrumpido en el mundo de los arcades de lucha de una forma arrasadora. Primero nos dejó gozar en la máquina, luego nos sonrío con su conversión a consola, más tarde se dejó querer tras el slogan «Mortal Monday» y ahora, por fín, está aquí. Con sus luchadores, sus gráficos digitalizados, sus espectaculares movimientos, su realismo exagerado y su descarados nombre y participantes.

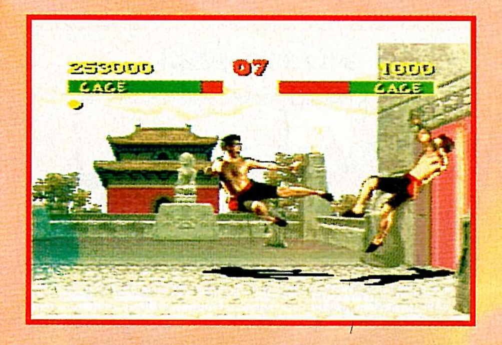
MORTAL KOMBAT

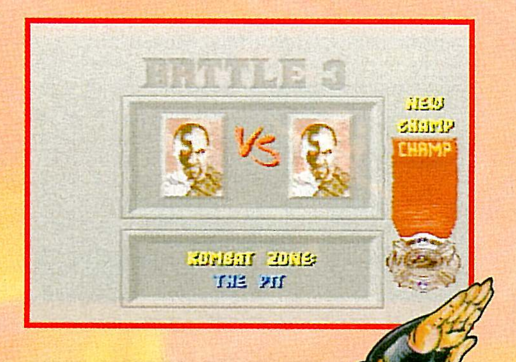
Sentir la lucha

Dicen los chicos de Acclaim que no han recibido tantas cartas desde que anunciaron la conversión de Mortal Kombat a consola. Dicen también que no ha habido título que levantara tanta polvareda. Y no tienen pelos en la lengua al afirmar que su cartucho es el MEJOR juego de lucha.

«Kombatiremos» hasta la muerte

La base de Mortal Kombat es un honorable torneo de nombre Shaolin en el que años ha tenían lugar encuentros entre los guerreros más valientes del Universo: venían desde los dominios del averno a las grutas más ocultas de algún país sudafricano. Fue hace mucho tiempo, en la última





Mortal Kombat es un cartucho trepidante, apto sólo para un tipo muy especial de público.

confrontación, cuando un miserable de nombre Tsung corrompió el torneo a base de extrañas artimañas de magia negra. Ayudado por un ser infrahumano de nombre Goro y una buena cantidad de brazos, el Señor Tsung dominó el torneo durante 500 años, imponiendo su ley y robando las vidas de quién se atreviera a hacerle frente. Ahora, cinco siglos más tarde, Tsung llama a los Guerreros al combate y la Super Nintendo los recibe con un súper cartucho en el que todo queda al alcance de la imaginación y en el que la habilidad puede muy bien dar paso al E-S-P-E-C-T-Á-C-U-L-O.

En el nuevo torneo habrá siete contendientes. Desde estrellas de cine a muertos vivientes, pasando por expertos en Kung Fu, chicas guerreras, ninjas y hombres con la cara de metal. El objetivo es el mismo: hacerse con el título de campeón y derribar a un esperpéntico Tsung.

El torneo puede ser iniciado por dos jugadores, lo que ocurre es que, con arreglo a las normas, el que pierda tendrá que dejar de luchar, mientras que el ganador podrá seguir vengando viejas afrentas. Según ese esquema, el guerrero que hayamos elegido deberá





Ellos Son Bestias Que No Temen Morir



• ***Liu Kang:*** *Ejerce de representante de los Templos Shaolin en el Torneo. No en vano va por la vida de monje chino y lleva las artes marciales en su sangre.*

• ***Johny Cage:*** *Actor, americano, y de ojos azules. Dicen que participa en el torneo por razones publicitarias, pero a nosotros nos parece que le va algo más. Ojo a su oscura patada patentada.*

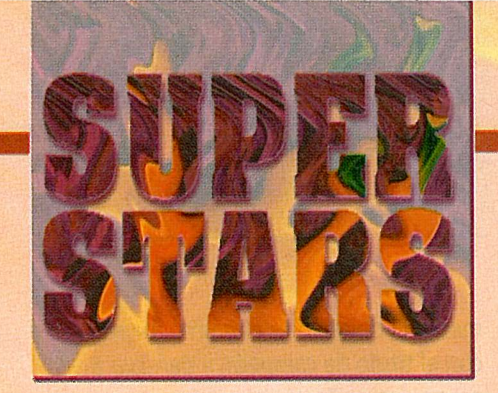
• ***Sonya Blade:*** *A Sonia le va la vida y la de sus compañeros en este torneo. Fueron atrapados por Tsung mientras llevaban a cabo una misión militar en una isla y ahora o lucha o mueren todos. Y está de una mala idea...*

• ***Kano:*** *Es un asesino, un extorsionista y un malvado que pertenece a la más temida organización criminal de todos los tiempos: Black Dragon. Lucha contra Tsung porque quiere saquear su palacio: cree que es de oro.*

• ***Rayden:*** *Es un guerrero místico y además invitado particular del propio Tsung. Dicen que adoptó la forma humana para acudir al torneo, porque a él, lo que le va, es la vida de espectro, en la Otra Dimensión.*

• ***Sub-Zero:*** *Es miembro del Lin Kuei, una poderosa organización de asesinos ninjas. Y eso significa que no sabe lo qué es la clemencia, ni el dolor, ni el calor -es el hombre más frío del planeta conocido y desconocido-.*

• ***Scorpion:*** *Murió a manos del Lin Kuei, pero el poder de Tsung le concedió una segunda oportunidad. Ahora sólo quiere venganza, por eso se le ha vestido con un traje similar a los de Lin Kuei, sólo que con una diferencia: tiene el color amarillo que significa cobardía. Es una burla más, claro. Y va con mala intención.*



¿Gore o Serie B?

En la versión S.N. de Mortal Kombat no habrá sangre. Nintendo no ha querido reflejar el aspecto más delicado de la máquina original. De hecho hemos oído que el juego está teniendo muchos problemas para ser distribuido en Europa por la excesiva dureza de algunas escenas.

En este comentario veréis pantallas que tienen sangre. Esa era la idea original de Acclaim y así la han reflejado sólo que con un pequeño truco: una combinación de botones. De esta forma nadie podrá quejarse de la violencia, sino elegir cómo jugar.

Pero no creáis que lo de la sangre tan sólo preocupaba a Nintendo. ¡Que va! Acclaim ha abierto un buzón en su sede con objeto de saber hasta qué punto esto era necesario. En ese buzón mortal esperan recibir las opiniones de todos los jugones sobre este desparrame de violencia. Así podrán ver hasta qué punto influye lo de la sangre y hasta dónde se puede llegar en programas de este tipo.









«kombatir» contra los seis restantes, para después tratar de salir airoso de otra cruda afrenta: su propia imagen reflejada. Si no sois demasiado vanidosos entraréis en la parte de los dedos rápidos, ya que ahora esperan tres retos de fuerza en los que el escogido tendrá que demostrar frente a dos guerreros cuán rápido es con los dedos y qué resistencia ofrece al rozamiento de los botones del pad. Los que acabéis con los dedos destrozados podéis ir a descansar, los que aún tengan fuerzas pueden echar un ojo a Mr. Goro, brazos en ristre, o al mismo Tsung que con su capacidad de transformarse en el personaje que desee os va a dar mucha guerra..

Para los amantes de la acción



Lista de desafíos: Primero los demás, luego a resistir y por último los jefes. Es un largo camino...







Bonus: Hasta Aquí Hemos Llegado

Para quitarse de encima la lucha, oxigenarse y ver hasta qué punto estamos en forma, se han incluido pantallas de bonus cada tres enfrentamientos. En ellas y al estilo de un karateka master, debemos romper una serie de objetos -madera, piedra, acero, rubí o diamante- con nuestras manitas, en un tiempo record. En pantalla aparecerá nuestro hombre ocupando el primer plano y, a su izquierda una barra de energía. El objetivo es superar la línea que veréis en la misma columna de energía y que refleja la potencia que debe alcanzar nuestro golpe. El truco está en presionar muy velozmente y de forma alternativa los botones rojo y amarillo del pad. Es fácil, pero hay que hacerlo. Así nos daremos cuenta de cómo están nuestros dedos y podremos retirarnos a tiempo.

La estructura de estas fases de bonus se repite en los combates de fuerza -2º nivel del juego- contra los seis luchadores. El mecanismo es el mismo, lo que ocurre es que aquí se lucha por unos puntos y en los combates lo que cuenta es la vida. Ser rápido vuelve a ser lo importante.

Movimientos Especiales: ¿Qué Son y Como Se Hacen?

En Mortal Kombat hay siete tipos de movimientos y, por tanto, innumerables combinaciones en el pad. Cinco de ellos son fáciles de conseguir mediante el mando o la colocación del guerrero, y no requieren disciplina ejemplar o explicaciones arrolladoras. Son los movimientos básicos -saltar, bloquear, puñetazo, patada-, los que se ejecutan cerca del adversario -rodillazo, cabezazo y derribo-, los que se hacen agachados -bloqueo, patada y gancho-, los centrífugos -patada redonda y barrido-, y los aéreos -puñetazo volante y patada volante-. De todos estos tenéis un completo esquema en las instrucciones. Los otros dos tipos de movimiento son ya más complicados. Son los movimientos especiales y los fatales. Este recuadro es de los movimientos especiales, así que con ellos vamos.

Johny Cage

- **Green Fireball:** La auténtica llamarada de fuego.

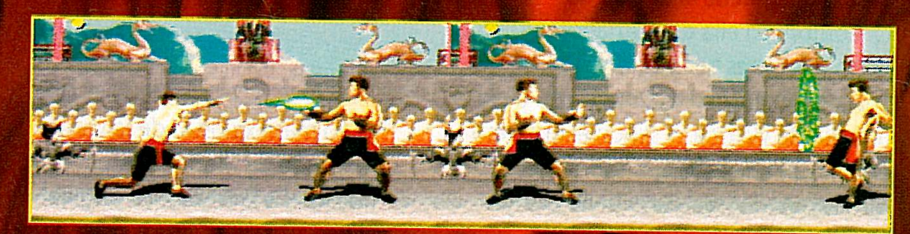
¿Cómo? Atrás, adelante + puñetazo bajo.

- **Shadow Kick:** Una patada demoledora.

¿Cómo? Atrás, adelante + patada baja.

- **Splits:** Por sorpresa y a las partes bajas.

¿Cómo? Bloqueo + puñetazo bajo.



Kano

- **Head Smash:** Sólo de cerca y con la cabeza.

¿Cómo? Puñetazo alto cuando se acerque el adversario.

- **Roll:** ¿Que sólo volaban los pájaros?

¿Cómo? Bloqueo-abajo + rotatorio 360° al acercarse.

- **Knife Throw:** Espadazos a la yugular.

¿Cómo? Bloqueo-abajo + atrás, adelante.



Liu Kang

- **Orange Fireball:** Tan rápida y efectiva como una descarga de energía.

¿Cómo? Adelante + adelante + puñetazo alto.

- **Flying Thrust Kick:** Va por la espalda, por eso hace más daño.

¿Cómo? Adelante + adelante + patada alta



Raiden

- **Lightning:** Un personaje eléctrico donde los haya.

¿Cómo? Abajo, abajo-adelante, adelante + puñetazo bajo

- **Teleport:** «Simplemente» se teletransporta.

¿Cómo? Abajo y arriba muy rápidamente.

- **Torpedo:** Como el vuelo del águila.

¿Cómo? Atrás, atrás, adelante.



Scorpion

- **Spear & Cord:** Un rayo que atrapa y acerca.

¿Cómo? Atrás, atrás + puñetazo bajo.

- **Teleport Punch:** Te cogerá de sorpresa.

¿Cómo? Abajo, abajo-atrás, atrás + puñetazo alto.



Sonya Blade

- **Force Wave:** Demoledora onda de energía.

¿Cómo? Puñetazo bajo y atrás + puñetazo bajo.

- **Flying Air Punch:** Muy útil cuando se está en vuelo.

¿Cómo? Adelante y atrás + puñetazo alto.

- **Leg Grab:** Espectacular llave para cuando el cobarde de turno se acerque.

¿Cómo? Abajo + puñetazo bajo, patada baja y bloqueo de forma simultánea.



Sub Zero

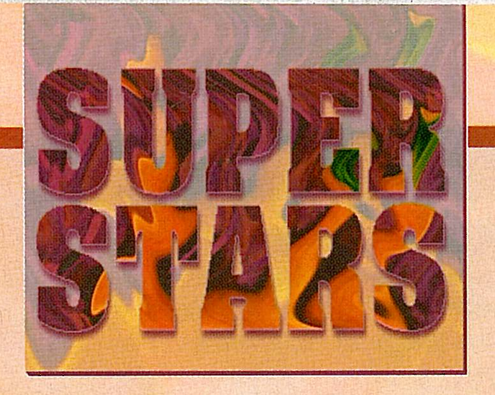
- **Ice Blast:** Para congelarse del susto.

¿Cómo? Abajo, abajo, adelante, adelante+puñetazo bajo.

- **Slide:** Esquiva las ondas de energía.

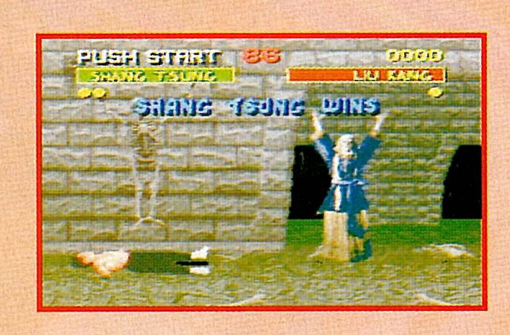
¿Cómo? Abajo-atrás + bloqueo, puñetazo bajo y patada baja a la vez.







Magnífico el trabajo realizado por la compañía americana. Brutal, despiadado y sin complejo alguno.



simultánea queda la opción de exhibición. En ella dos luchadores (bueno, hasta dos o tres por jugador) se enzarzarán entre sí a la búsqueda de la humillante victoria. Y según el guerrero que hayáis escogido apareceréis en uno u otro escenario (cada uno tiene el suyo propio y bien sabe Dios que son absolutamente sobrecogedores).

Técnicamente de locura

Lo más explosivo de la versión Super Nintendo de Mortal Kombat es su fidelidad a la recreativa original. Excepto el derramamiento de sangre -que también se puede sacar- y la pantalla en que se juega -no es la recreativa-, el resto es idéntico a lo visto por los fans de estas cosas. Merecía la pena tanto bombo. Es muy difícil encontrar gráficos digitalizados de calidad junto a movimientos suaves y al tiempo contundentes. Más allá de la violencia que carga el jueguecito, Mortal Kombat es un cartucho de hoy: no sólo porque explota la técnica al límite, sino porque parece ir con los tiempos. Y ahora vienen la dos preguntas del siglo. Una: ¿Pero es jugable? Esta vez la técnica se ha volcado en gráficos y movimientos a la par. Para que gocen los ojos al mismo tiempo que se van las manos. Dos: ¿Mejor que Street Fighter II? Digamos más real...

La Clave Final: ¡Acaba con Él!





Los movimientos «fatales» son los más violentos de cuantos pueden exhibir los «Mortal Kombatants». Están precedidos por un espeluznante titular que clama por el exterminio: ¡Finish Him! y presentan en pantalla a uno de los dos contrincantes en posición de tambaleo y al otro en la de ataque. Son muy complejos, pero si se intentan unas cuantas veces, salen. Y sabréis que os han salido porque la pantalla se oscurece de forma premeditada mientras vuestros ojos ven lo que creíais imposible. Estos son los movimientos fatales de cada artista. La opinión, mejor la dáis vosotros. Si es que los sacáis...

Fatal Johny Cage:

• Rip Their Heads Off In Style:
Patada poderosa, directa al pecho y...
¿Cómo? *adelante, adelante, adelante + puñetazo alto.*

Fatal Kano:

• Tear Their Hearts From Their Chests:
Demasiado fuerte para contarlo.
¿Cómo? *Abajo, abajo-adelante, adelante + puñetazo bajo.*

Fatal Liu Kang:

• Scissor Kick & Uppercut Combo:
La fuerza de la patada y el puñetazo combinados en un esfuerzo energético.
¿Cómo? *Rotación del pad + acercarse.*

Fatal Raiden:

• Lightning Strike Overload: *¿Qué demonios sale de su garganta?*
¿Cómo? *Adelante, adelante, atrás, atrás, atrás + puñetazo alto.*

Fatal Scorpion:

• Bad Breath Fire Death:
El soplido de la muerte. Y basta.
¿Cómo? *Bloqueo, arriba, arriba.*

Fatal Sonya Blade:

• Burning Kiss Of Death: *Sin palabras. Un simple beso con ácido incluido.*
¿Cómo? *Adelante, adelante, atrás, atrás + Bloqueo.*

Fatal Sub Zero:

• The Chiropractor Nightmare: *Bola de hielo al cuerpo y destrucción inmediata.*
¿Cómo? *Adelante, abajo, adelante + puñetazo alto.*



Si tienes un ordenador PC te ofrece PCBASKET

DINAMIC MULTIMEDIA



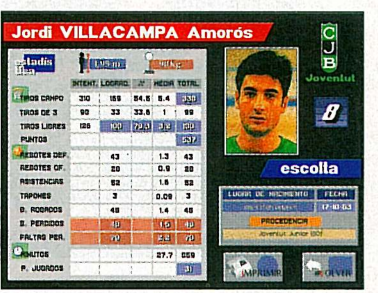
Revive los Play-Offs'93 con el programa de baloncesto más completo para ordenarores PC y compatibles



PC BASKET requiere PC 286 (AT) o superior con 640K de memoria RAM, tarjeta gráfica VGA, disco duro y disquetera 3.5" de alta densidad.
Incluye disquete 3.5" HD con 3 megas de programa, datos, digitalizaciones, sonidos y músicas.



Elige equipo entre los 8 mejores de los Play-Offs '93.



El programa facilita información detallada de todos los jugadores y entrenadores en 88 fichas gráficas.



Compara los palmarés de los equipos, tienes hasta 56 posibilidades diferentes.



Revive los Play-Offs '93 por el título. Consigue que tu equipo gane en cuartos de final, semifinales y final.



Selecciona quinteto inicial, cambia jugadores, pide tiempos muertos, elige jugada...



En PCBASKET tomas todas las decisiones, los partidos son interactivos y tú el entrenador de tu equipo favorito.

Solicita PCBASKET (1.995.-Ptas) enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

NT

Si deseo recibir PCBASKET en el domicilio que les indico.
P.V.P. 1.995.- (+255 ptas. de gastos de envio)

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad...
Provincia.......................................Código Postal...................
Fecha de nacimiento........../........../..........DNI..............................
Teléfono..
Firma:

F O R M A   D E   P A G O

❑ Contra Reembolso ❑ Adjunto cheque
❑ Visa ❑ American Express

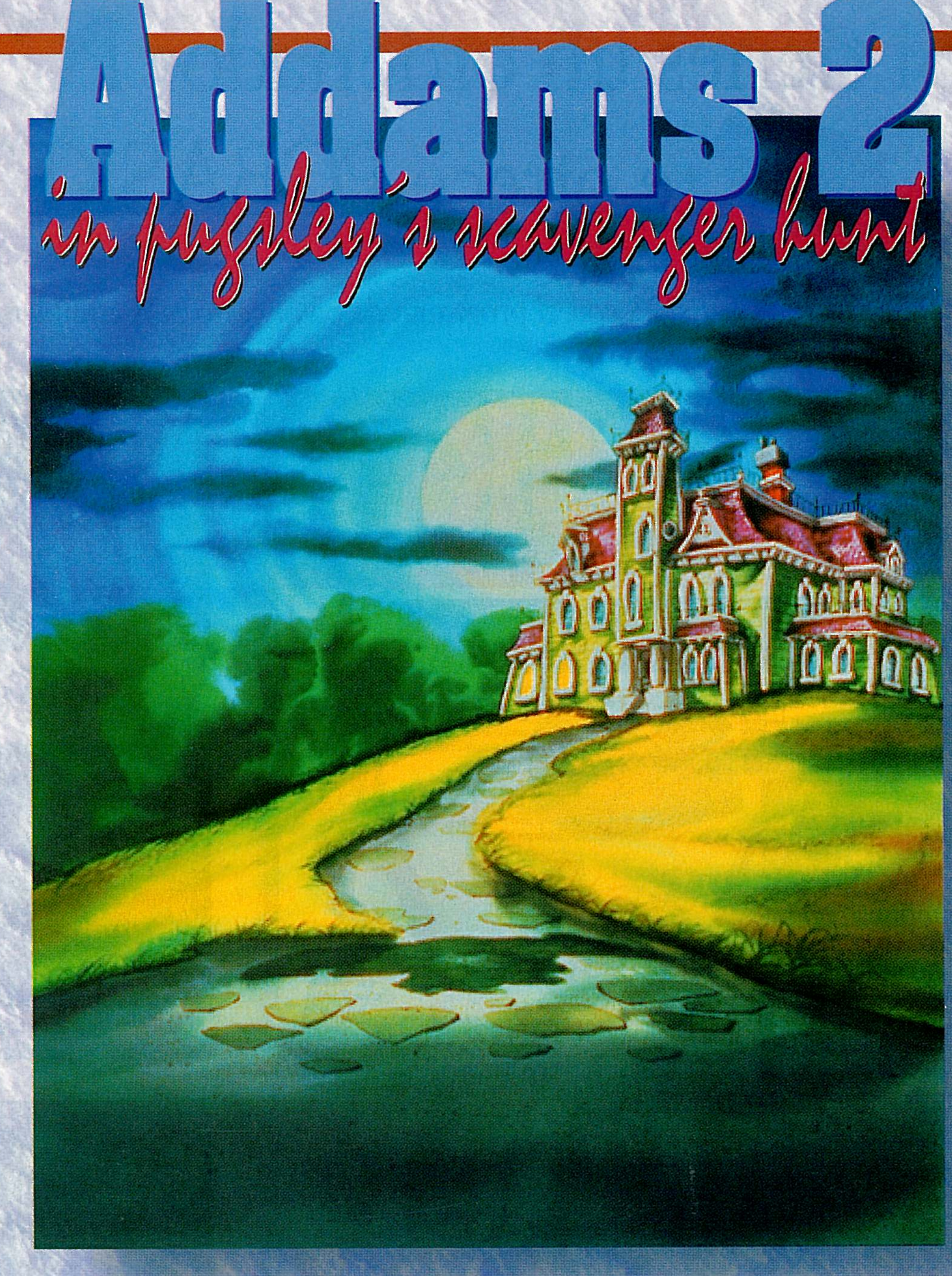
Tarjeta de crédito número...
Nombre del titular...
Fecha de caducidad........../........../.........

Rellena y envia este cupón hoy mismo a:

DINAMIC MULTIMEDIA
C/ Ciruelos,4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID

NOTA: Dinamic Multimedia es la única entidad responsable de la venta y envio de PCBASKET.

Addams 2
in pugsley's scavenger hunt





Monstruos de alta alcurnia

¿Se fueron? Más bien se escondieron. ¿Querían regresar? Más bien les metieron en un lío. Pero no deja de ser gracioso que a una familia con esas caras les pasen tantas cosas soprendentes.

Ocean los hizo regresar para escarnio de los Monsters (la familia de la competencia), regocio de los amantes de la plataforma y esquizofrenia de los menos hábiles con el pad. Y ellos no pusieron reparo siempre y cuando se respetaran las nuevas claúsulas: protagonista nuevo, más dificultad, espectacularidad hasta límites extremos, plataformas sí, pero con algo de aventura (no todo iba a ser para los habituados a estas cosas) y tantas fases y subfases que ningún humano fuese capaz de contarlas (en muchas de ellas no se sabe ni dónde empieza una ni dónde termina la otra). Ocean aceptó y la nueva maravilla fue puesta a disposición del público de Nintendo. Con un regordete personaje como cabeza de turco, con un argumento de búsquedas, que eso siempre gusta por lo de desafío que lleva, con miles de scrolles, con un sonido brillante y con mil ideas nuevas que ahora mismo os vamos a desvelar.

Una de monstruos

Unos sonríen, otros se escusan, algunos se ocultan, pero todos aguardan tras la puerta para daros unos cuantos mensajes sin los que, nos tememos, no llegaréis a ningún sitio. No lo dudéis: si os invitan, pasad.







Si creíais que podíais hacerlo todo...

Al chaval Addams le dijeron: o encuentras los seis objetos que tu hermana Wednesday ha perdido o te quedas sin dulces en una semana. Y Pugsley, que era como una bolita de caramelo, no tuvo más remedio que aceptar. Pero no se podía imaginar en qué lío le habían metido. Para empezar le dejaron en el hall de la mansión, solo y con un sin fin de sacos de arena cayendo junto a su oronda barriga. Hasta seis entradas albergaba el local. Y tras cada una, el rostro de un miembro de la familia que o le invitaba a entrar o le dejaba claro que podía volver más tarde.

Comoquiera que los dulces eran demasiado necesarios para su carita de algodón, Pugsley pasó del susto a entrar directamente en faena. Pero la faena era minína. Cada puerta daba entrada a una habitación de la casa: desde el baño a la bodega, pasando por una bola de cristal, un terrible subterráneo, un ático, un labotario nuclear ... Y cada sala cubierta de scrolles, trampas, horribles muñecos con vida, animalejos y paisajes desoladores daba paso a otra, y a otra, y a otra, hasta que el enemigo final se abalanzaba sobre sus extremidades como ave que lleva el diablo.



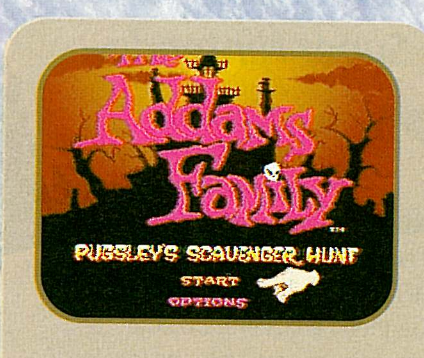


Esta es la lista de objetos que Pugsley debe encontrar. Paciencia, chico, que la cosa está muy difícil.

... Probad este juego y ya veréis

La segunda de los Addams tiene juego para mucho tiempo. Ocean ha decidido impulsar la dificultad como elemento clave y vaya si lo ha conseguido. A Pugsley se le van a ver los colores cuando vea lo increíblemente difícil que es llegar sano y salvo al final de una fase. Junto a los miles de saltos largos, cortos y altos que hay que dar, tendrá que encontrar objetos, buscar la combinación correcta de sonidos, abrir puertas, y un montón de cosas que os traerán locos. De ahí lo de que hay juego para mucho tiempo. Pero también espectáculo. Porque colores, sabores, ruidos, personajes y movimientos no le faltan a este cartucho, ni decorados súper originales, ni gracias y risas por doquier, ni flamear de pañuelos para el «hábil» que se lo complete sin ningún tipo de ayudas. ■





OCEAN
PLATAFORMAS
P.V.P.: 12.490 pts. 8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuac.: Infinitas
Nº de Fases: Innumerables

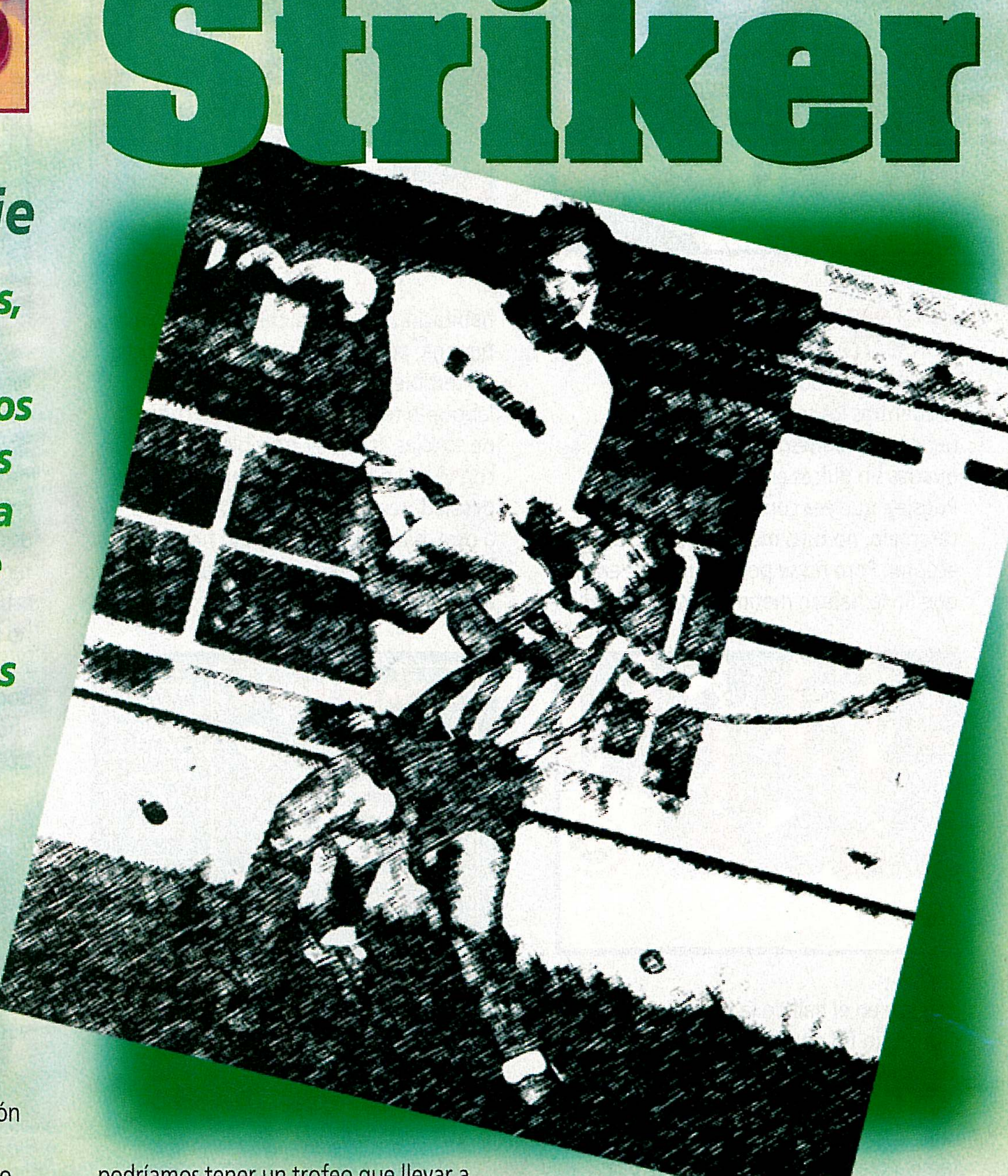


Original, divertido, muy plataformero pero increíblemente difícil. Intentadlo, merecerá la pena el esfuerzo.

Striker

El mejor fichaje

Como todos los años, al inicio de cada temporada los equipos realizan importantes refuerzos. La estrella de esta campaña se llama "Striker", y promete dar grandes alegrías a los aficionados de la Super Nintendo.



Como todos sabréis, después del histórico gol de Zarra a Inglaterra, el de Marcelino que nos dio el Campeonato de Europa ante la URSS, y la tarde mágica de Butragueño en Querétaro ante Dinamarca, los resultados de la selección española de fútbol han ido de mal en peor. Con deciros que se había pensado en renunciar a la participación en el Mundial de Estados Unidos, para poder acudir al Torneo Internacional de Socuéllamos.... Allí partiríamos como grandes favoritos ante potencias futbolísticas como Emiratos Árabes Unidos o Ruanda Burundi, y por fin podríamos tener un trofeo que llevar a nuestras escuálidas vitrinas.



Pero una mente lúcida de esas que abundan en el fútbol patrio, encontró la solución a tan alarmante sequía de títulos. La mejor medicina para sanear el delicado estado de salud de nuestro equipo nacional, era llenar de consolas las escuelas de balompié existentes. Luego se pondría a los miembros más destacados de nuestra cantera a jugar al nuevo cartucho que asoma en el horizonte de la Federación Nintendo, el Striker, y ya está.

Las jóvenes promesas se aplicaron con prontitud en su divertida labor, y los resultados no tardaron en llegar. Pronto, la enseña nacional ondeó en lo más alto de los estadios internacionales, en señal de victoria de la selección por esos campos de Dios.

El "Míster" a los mandos

La verdad es que nuestros muchachos lo tuvieron fácil, porque este cartucho es de lo más completo que hayas podido ver hasta ahora en cuanto a variedad de opciones. En primer lugar, y dejando aparte la "intrascendente" posibilidad de elegir idioma, tendrás la oportunidad de escoger entre 64 selecciones distintas.

Una vez que hayas elegido tu equipo, verás que las alineaciones se



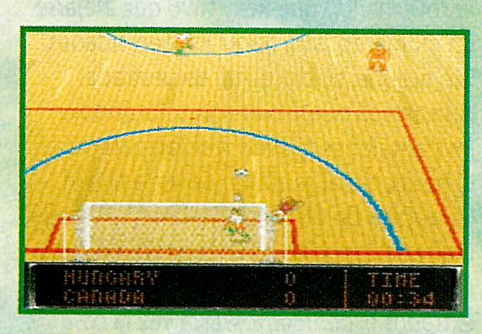
Fútbol a tu gusto

Aquí puedes observar algunas (no todas) de las opciones que te ofrece el menú de este entretenido juego: equipos, vestimentas, cinco tipos de superficie... Para que todo esté como tú lo deseas.





corresponden con los jugadores de la realidad. Pero por si no te parece bien el once inicial que la consola te ofrece, podrás ejercer de entrenador y poner los jugadores que tú desees, con el nombre que mejor te parezca, el color de piel y pelo que quieras, la indumentaria que prefieras... vamos, que por pedir que no quede a la hora de formar tu equipo.



Con Striker podrás elegir entre 64 equipos diferentes, y así crear una Liga mundial a tu completo antojo.

Tras esta labor de artesano del banquillo, tus jugadores se batirán el cobre en partidos amistosos, una Liga mundial o una súper Copa, pero no pienses que se acaban aquí los detalles. También se puede elegir, entre otras cosas, el número de equipos participantes, el tipo de césped, la duración de los partidos, jugar a fútbol-once o fútbol-sala, e incluso si quieres adoptar o no las nuevas reglas FIFA (referentes a la cesión al portero).

La fiebre del fútbol

Si después de tanta elección te quedan fuerzas para ponerte a jugar el partido -seguro que sí-, lo que te espera es una perspectiva entre aérea y oblicua, con visión desde detrás de una de las porterías. Y como no todo podía ser perfecto, te confesaremos que la



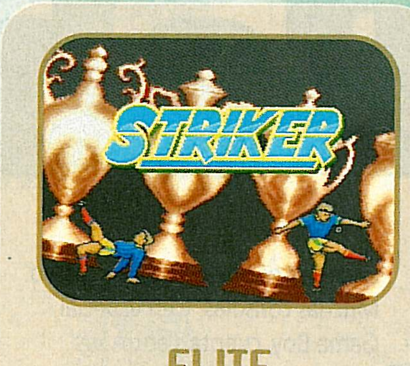




En esta ocasión no tendrás la típica perspectiva lateral, sino que verás el partido desde uno de los fondos.

manejabilidad de los jugadores es algo "espesa" y que los gráficos no gozan de una nitidez excesiva.

Pero por fortuna, este pequeño secreto se ve compensado con la diversión que el "Striker" proporciona, especialmente en la modalidad de dos jugadores, por lo que los numerosos locos del balón que existen pueden sentirse contentos. Por algo este deporte es el más practicado en el mundo... ■

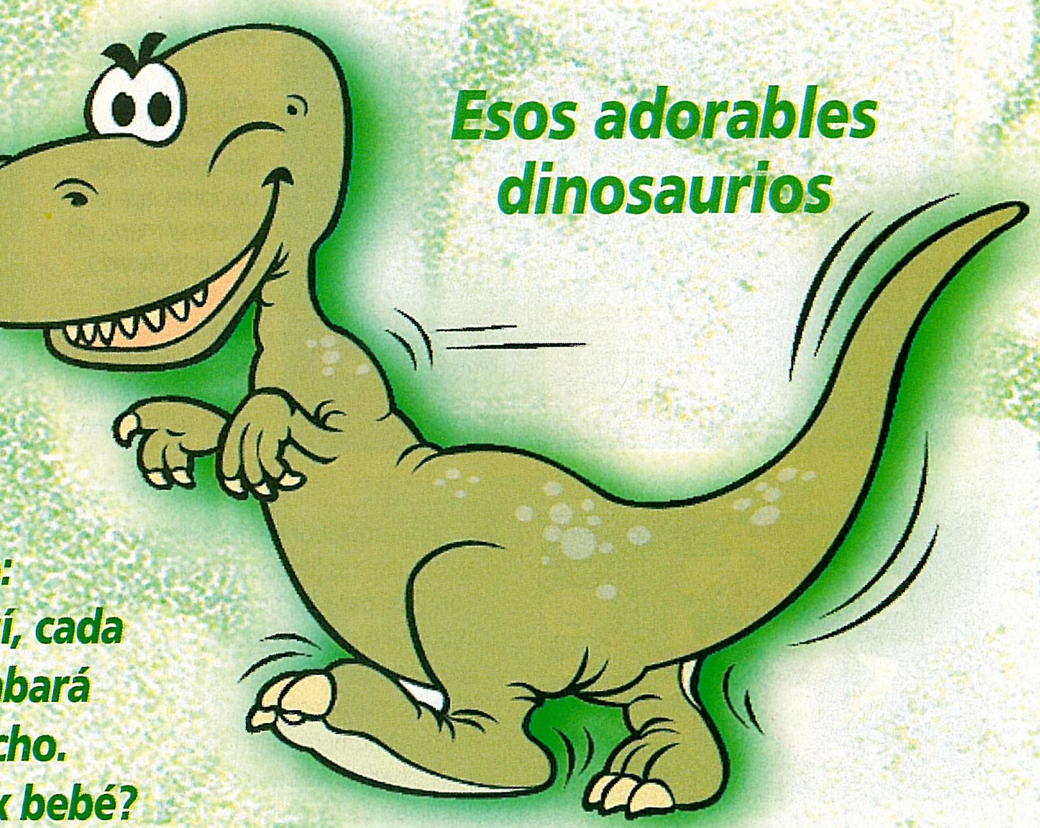


ELITE
DEPORTIVO
P.V.P.: No disponible 4 Megas
Jugadores: 1 ó 2 simultáneos
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuac.: Infinitas
Nº de Fases: Torneo

	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
GRÁFICOS		BUENO		
SONIDO			MUY BUENO	
JUGABILIDAD		BUENO		
DIVERSIÓN			MUY BUENO	

Un duro rival le ha salido al Super Soccer en la lucha por ser el mejor juego de fútbol para la Super Nintendo.

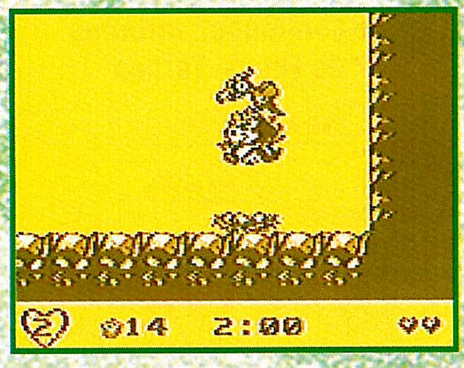
Esos adorables dinosaurios



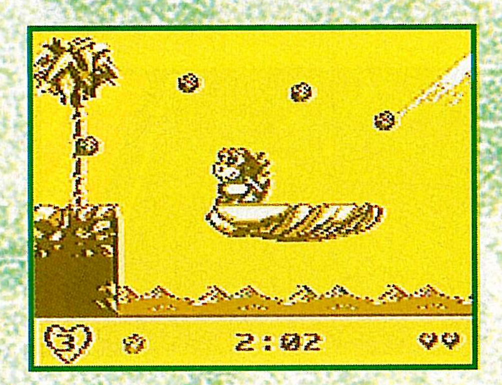
Y no paran. La dinomanía se está convirtiendo en una epidemia que nos afecta a todos. Y es que lo del Parque Jurásico es mucho: tanto que si esto sigue así, cada especie de dinosaurio acabará protagonizando un cartucho. ¿Sabéis lo que es un T-Rex bebé?

Baby T-Rex

La verdad es que esto no es nuevo. Muchas consolas, y en especial Game Boy, cuentan entre sus juegos con muchos cartuchos en los que los dinosauros aparecen con cierta asiduidad. Y qué decir de Yoshi, el dinosauriete bonachón con más personalidad del mundo, que no cesa de protagonizar cartuchos producidos por la multinacional nipona. Pues bien, Baby T-Rex viene a sumarse al grupo de bichos con las plataformas como carta de presentación y la jugabilidad como más firme e incorruptible aliado. No os resistáis, este simpático bebé intentará cautivaros desde el primer momento y a buen seguro que lo logrará.



A las mil maravillas se desenvuelve el cachorro de T-Rex, y con una alegría digna de elogio.



Pequeño pero matón

Baby T-Rex era un dinosaurio de los de antes. Su mayor placer consistía en ir a pasear de la garra de su gentil novia mientras se decían cosas bonitas al oído. Después de una apacible y amorosa jornada en la campiña Jurásica, las cosas comenzaron a torcerse. De vuelta casa, y aprovechando que Rexy tuvo que alejarse un momento para hacer sus necesidades, Monicauria, su chica, fue secuestrada. Aún estaba nuestro amigo colocándose los pantalones cuando vio desaparecer en el horizonte al causante de todo el mal. Se trataba de Giancarlo Sethron, un mago malvado conocido en la comarca por su afición a la ropa de Armani y por sus extraños experimentos. Esta vez la cosa iba en serio. El objetivo de Giancarlo era crear una especie superior que dominase el mundo. Su nombre sería Peposaurius, y

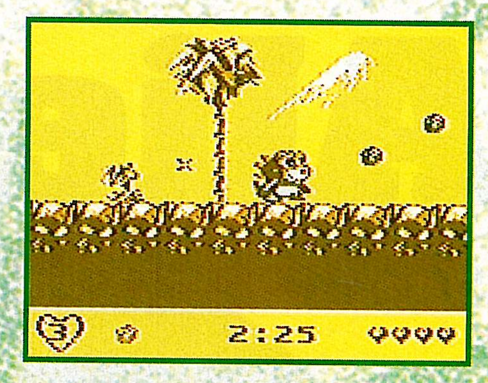
su impresionante fortaleza física y capacidad intelectual se impondrían por todos los confines de la tierra. Tan sólo le restaba conseguir al mago un último ingrediente: sangre de dinosaria joven. Pero Baby no estaba dispuesto a consentir tal atropello, pues estuvo más de dos periodos glaciales buscando novia, y ahora que la había conseguido debía luchar por ella hasta la muerte. Pero, ¿cómo llegar hasta Moni?, quién lo sabe...

Afortunadamente para Rex Junior, una tal Katiauria le abrió la puerta a la esperanza. Ella era una antigua novia de Giancarlo, abandona por asuntos que no vienen a cuento, que vio la ocasión propicia para tomarse cumplida venganza. Gracias a ella, los planos secretos del camino que conducía al Castillo cayeron en poder de Rexy, y ya



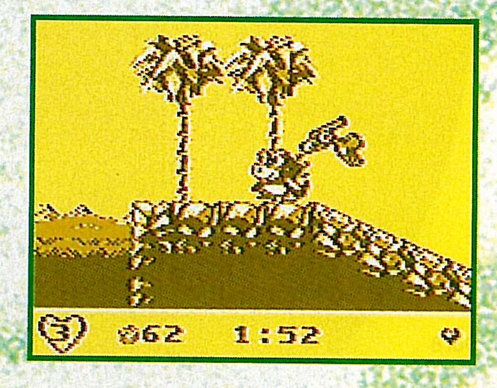
Al final de cada fase, Baby hará balance de su recorrido. Y por cada objeto le darán unos puntos.





Lo peor ha pasado. Un mago ha secuestrado a la novia de Baby, y ahora tiene que intentar rescatarla.

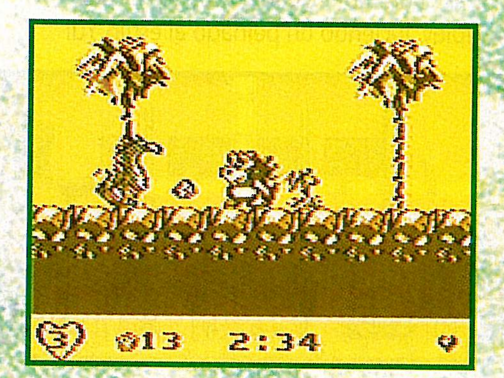
nada podría detenerle. Le daba igual tener que atravesar la Jungla, las Cavernas y los Calabozos antes de llegar a la Torre de Giancarlo. No le importaba lo más mínimo que cada uno de esos niveles tuviera tres peligrosas subfases repletas de criaturas infernales además de un

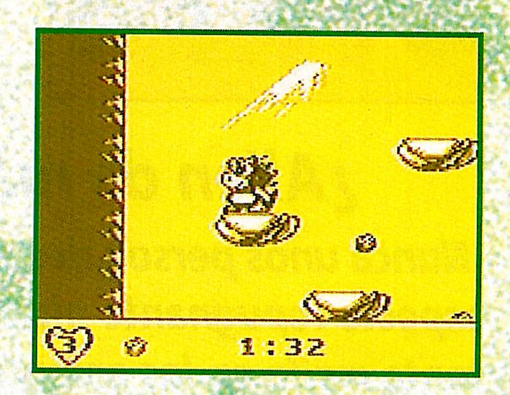


temible enemigo final. Estaba dispuesto a todo costara lo que costara. Además contaba con su veloz Skate Board, un montón de trampolines y su fabuloso e imprescindible lanza-rocas.

Uno de «tantos»

Baby T-Rex es uno de «tantos». Uno de «tantos» juegos de la portátil de Nintendo en los que mandan las plataformas, es decir, en los que tenemos que avanzar de salto en salto hasta que





culminamos cada fase -con peor o mejor suerte-. Uno de «tantos» cartuchos que nos mantendrán pegados a la mini pantalla durante horas por su jugabilidad, simpatía, sonidillos, simpleza y rapidez de ideas. Uno de «tantos» cartuchos que hacen de la portátil de Nintendo la mejor compañera de juegos. Uno de «tantos» en los que los decorados son una mera escusa. Uno de «tantos» en los que lo que cuenta es la habilidad. En definitiva, uno de «tantos», que a la postre no es poco, ¿verdad? ■

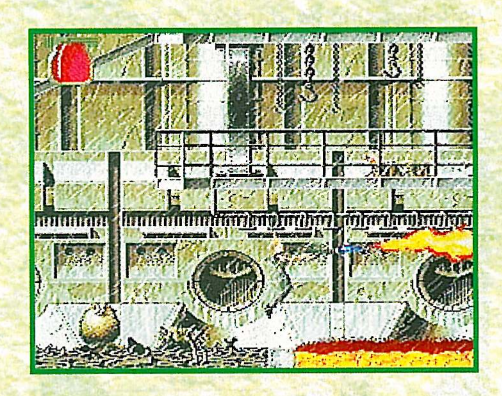


SUPER STARS

Alien 3

¿Alien da más?

Nunca unos personajes de aspecto repugnante hicieron tanta mella en los amantes de los vídeo juegos. Ahora regresan, de nuevo, junto a su inseparable teniente Ripley, sobre un cartucho espectacular, potente y muy eficaz.

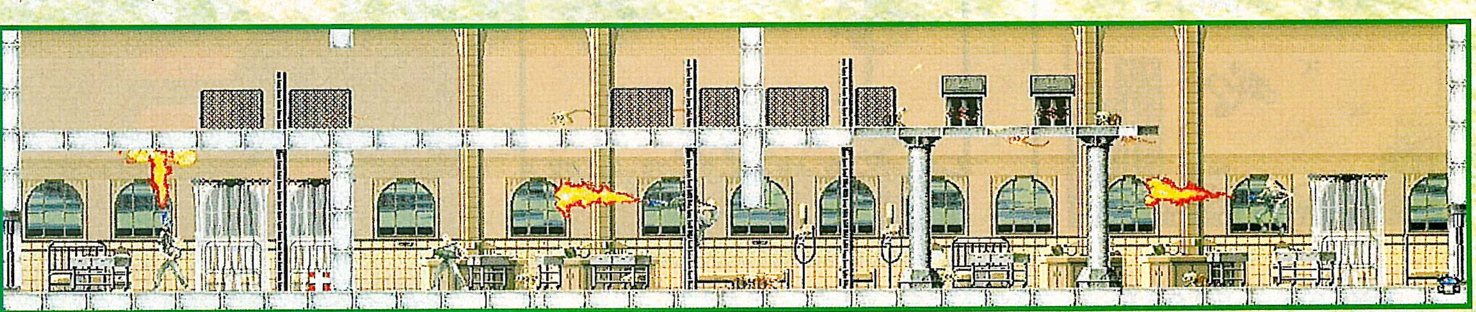


Uno de los objetivos principales de cualquier compañía puntera es lograr hacerse con la licencia de un film más o menos exitoso. Sin embargo, muchas, por no decir la mayoría de esas licencias, suelen ser lastimosamente desaprovechadas por culpa del descuido o desgana de los programadores. Afortunadamente, Acclaim sabe que el nombre no basta para que un juego se convierta en algo importante, y por ello ha dotado al Alien 3 de la mayor carga de aventura, acción y emoción que jamás hayáis contemplado en una adaptación cinematográfica para el mundo de las consolas. ¿Nos acompañáis?

Se te ha caído el pelo, teniente Ripley

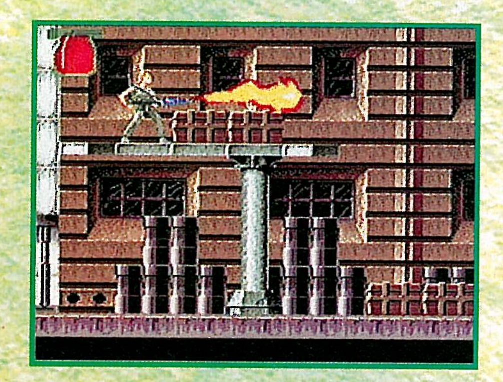
Tras el último encuentro con los aliens, Ripley, luciendo un peinado al estilo Yul Bryner, vuelve a la carga. Sulaco, la nave en que regresaba a la Tierra, ha sufrido una avería que la ha obligado a precipitarse en Fiorina «Fury» 161, un tenebroso planeta-prisión repleto de peligros. Sinead O'Connor, digo Ripley, es la única superviviente humana, pero no está sola... Un montón de aliens están al acecho, a la espera de eliminar al último obstáculo en su conquista del universo.

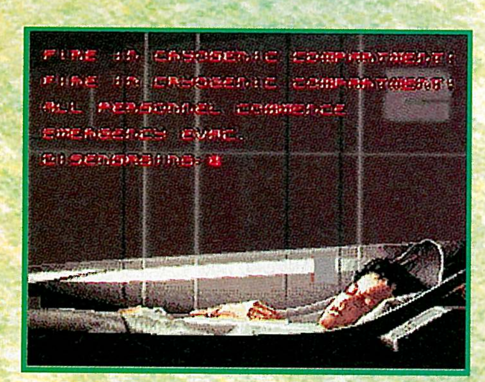
Así, la teniente deberá enfrentarse de nuevo a las oleadas alienígenas, y tratar



Aparte de eliminar aliens, Ripley deberá arreglar tuberías y realizar otro tipo de «trabajos manuales».

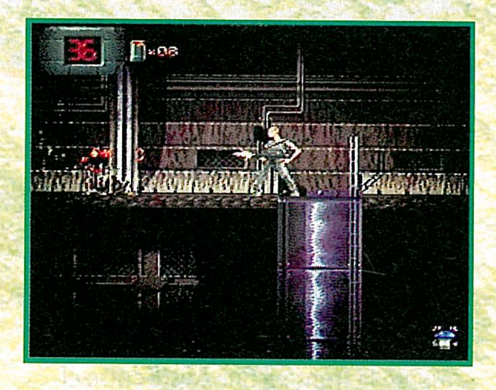
de borrarlas de una vez por todas del universo. La única manera de exterminar la plaga es destruir a la reina madre. Pero antes deberá completar 8 misiones de diversos rangos, todas ellas en el interior de los sórdidos corredores de Fiorina «Fury» 161. Durante las mismas, tendrá que soldar tuberías, reconstruir cajas de fusibles, rescatar prisioneros, reparar el sistema de refrigeración... vamos,



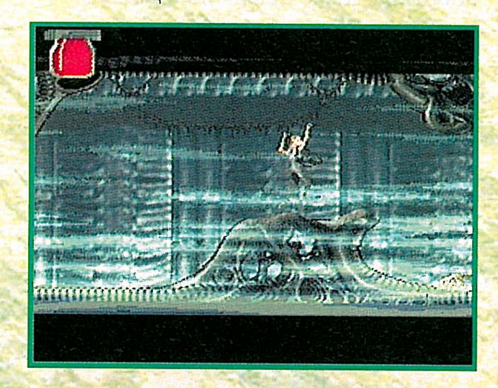


trabajillos de todo tipo. Sólo cuando haya completado todas, se encontrará cara a cara con el origen de la odisea.

Además de su portentosa capacidad de salto y de su habilidad en eso de las plataformas, Ripley contará con la inestimable ayuda de tres poderosas armas: una ametralladora, un estupendo

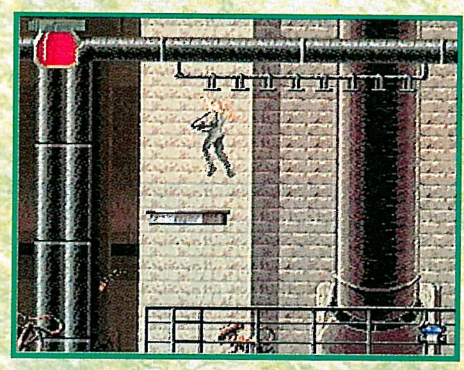


lanzagranadas y un eficacísimo lanzallamas que abusa de tres niveles de potencia. Pertrechada con tan potente arsenal, os adentrará en el maravilloso mundo de la aventura y la acción.



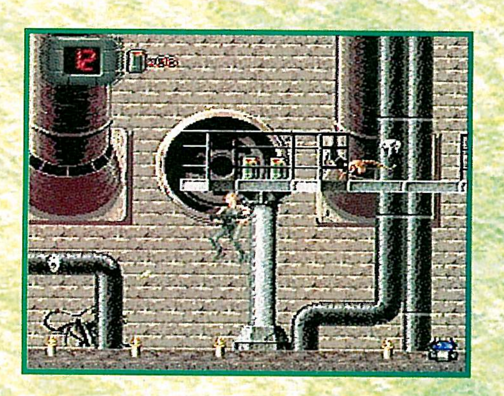
Un Oscar para Acclaim

Apoteósico. Éste es el mejor calificativo. El trabajo de los programadores de Probe es una auténtica muestra de cómo se deben hacer las cosas. No creemos que exista un cartucho mejor ambientado que éste en el ya numeroso catálogo de juegos de Super Nintendo. Melodías de esas que te hacen penetrar en el papel del «prota», efectos de sonido más que soberbios, y un espectacular abanico de escenarios de postín que contienen todo lujo de detalles.

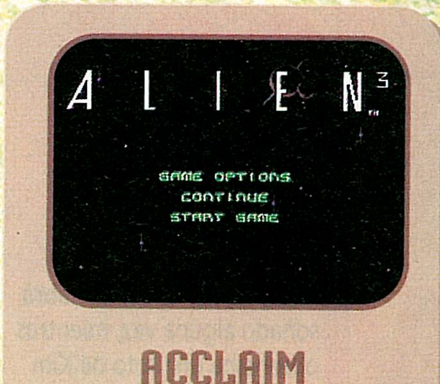


Los escenarios de las ocho misiones han sido cuidados al máximo y contienen todo tipo de detalles.

Abundando en los aspectos gráficos, la animación de Ripley destaca sobre las demás, ofreciendo un conjunto de movimientos hipersuaves y totalmente



dinámicos. Como veis, el juego en sí no tiene desperdicio. Pero por encima de todo, resulta muy divertido desde el principio hasta el fin y es casi imposible resistirse a su hechizo. Vamos, que es como las patatas fritas de Matutano: ¿a que no puedes jugar una sola partida?



ACCLAIM
ACCIÓN
P.V.P.: No disponible 8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 3
Nº de Continuaciones: 0
Nº de Fases: 8 Misiones

	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
GRÁFICOS				GENIAL
SONIDO				GENIAL
JUGABILIDAD			MUY BUENO	
DIVERSIÓN			MUY BUENO	

Lo miréis por donde lo miréis, este Alien pondrá los pelos de punta hasta a la Ripley. Mucho mejor que la película.





Una rubia peligrosa

Pon un poco de picante a tu Super Nintendo. ¿Que cómo? Pues llevándote a la actriz que te hará, con toda seguridad, jugar más de nueve partidas y media seguidas.

Cool World

Más de uno de vosotros habrá soñado alguna vez, mientras observaba una foto de Kim Basinger, que la estrella de la pantalla cobraba vida y salía de la revista para instalarse en tu habitación. En ese maravilloso sueño, la espectacular rubia tendría un carácter adorable y seguramente se desviviría por cumplir todos los deseos que se te ocurriesen, ¿no es así? Pues bien, algo parecido es lo que le ocurre al dibujante Jack Deebs, el protagonista del paso de la sex-symbol americana a la Super Nintendo.

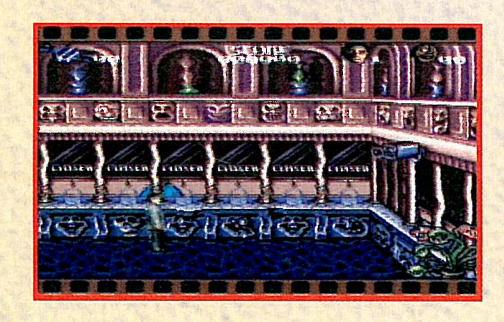
La ambición rubia

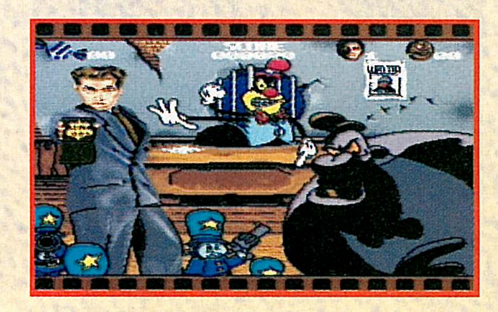
Este infortunado autor de comics vio cómo sus personajes cobraban vida, y traspasó la frontera que existe entre el mundo real y la dimensión en que los caracteres dibujados habitaban: Cool World. Una vez allí, descubrió que no todas sus creaciones, llamadas Doodles, guardaban hacia él el sentimiento de adoración que le debían por haberlas inventado. Sino todo lo contrario.

Una de ellas, en especial, le quiere para algo más que unos simples retoques con su lápiz. Hablamos de Holli, nuestra explosiva rubia en versión dibujo, que con muy buen criterio piensa que un cuerpo como el suyo merece hacerse realidad y no quedarse en papel mojado -nunca mejor dicho-. Para conseguirlo deberá hacerse con el Cetro Dorado del Poder, que está escondido en lo alto del Hotel Ocean de Las Vegas.



Cool World combina el tradicional esquema de los juegos de rol con unos gráficos dignos de mención.







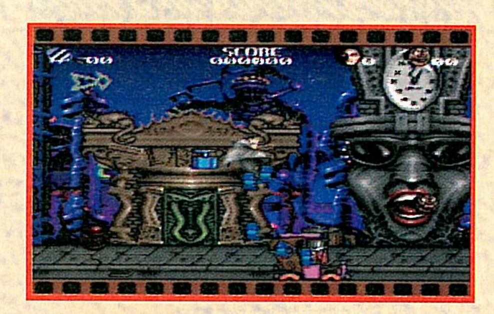


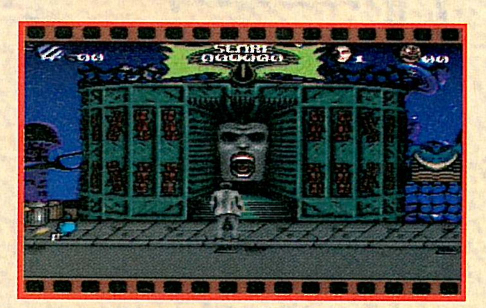
El principal inconveniente es que al robar el cetro, Holli puede destruir tanto el Cool World como nuestro mundo... Y aquí es donde entra en acción Jack Deebs, y vosotros con él, pues deberéis evitar a toda costa que lo haga.

Comienza entonces una aventura de rol en la que, a través de siete fases, tendréis que convivir con un enloquecido universo de muñecos saltarines, edificios imposibles, fantásticos personajes y curiosísimos decorados. En ellas, tendréis que cumplir diferentes misiones: desde absorber a los inquietos Doodles con una pluma hasta comprar una soda para vuestra chica en uno de los bares más originales jamás vistos.

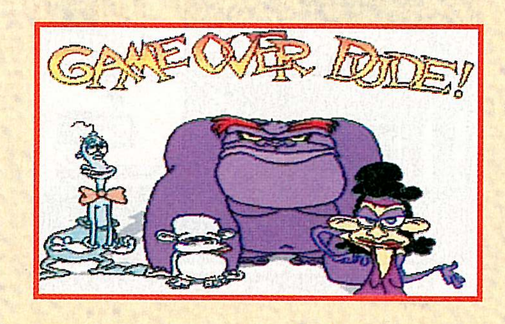
Pero la cosa no es tan fácil como parece, pues por el camino deberéis recoger estos items que os permitirán desenvolveros con soltura por este fantástico mundo: dinero con el que comprar objetos, llaves para conducir un coche, ramos de flores, e incluso un puño "telescópico" para deshaceros de los Doodles menos amistosos.

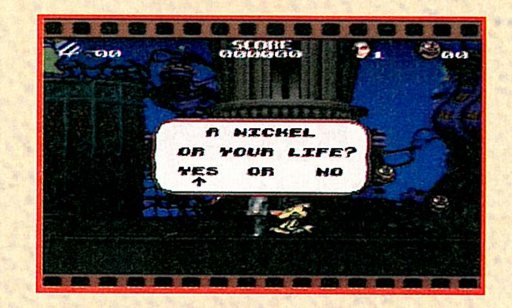






Uno de los aspectos más destacados del juego es la originalidad con que han sido realizados los decorados.





Un mundo aparte

La primera impresión que produce este Cool World es que se trata de un cartucho "diferente", al que hay que saber cogerle el truco para disfrutar de verdad. En él no vais a encontrar acción rebosante, pero sí una originalidad gráfica pocas veces vista, combinada con el particular entretenimiento que proporcionan los juegos de rol.

En el lado negativo, habría que citar su excesiva lentitud, que hace que en algunos instantes se pierda el ritmo del juego. Pese a ello, concedámosle una oportunidad. ¡Kim Basinger la merece!



OCEAN
ROL-AVENTURA
P.V.P.: 12.490 pts. 8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuaciones: 3
Nº de Fases: 7

GRÁFICOS	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
SONIDO	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL
JUGABILIDAD	**REGULAR**	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
DIVERSIÓN	**REGULAR**	BUENO	MUY BUENO	GENIAL

Espectacular pero un pelín injugable. De todas formas merece la pena jugar un rato con la Basinger.

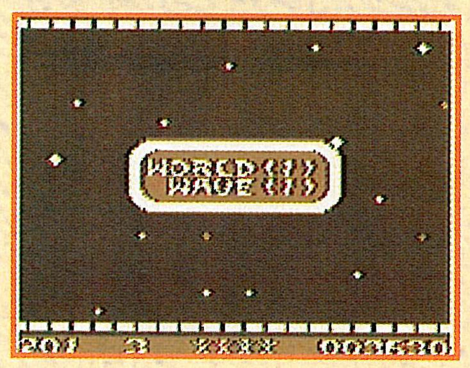
Menos lobos, Kim Basinger

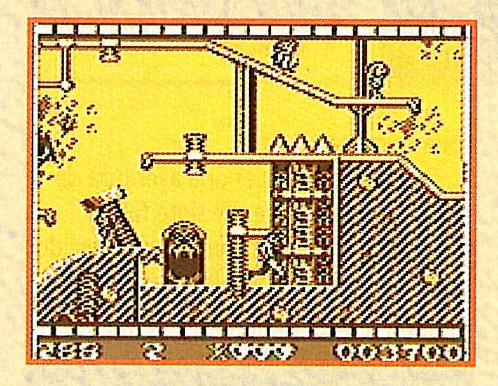
Aquí llega la versión para tu Game Boy del "Cool World", la aventura en la que la realidad y el mundo de los dibujos animados se entremezclan.

Tras su experiencia en la Super Nintendo (que os acabamos de comentar), Kim Basinger y su mundo de fantasía decidieron probar suerte en la consola portátil de Nintendo. Y la verdad es que, a juzgar por el resultado, han debido gastar todas sus energías en la primera.

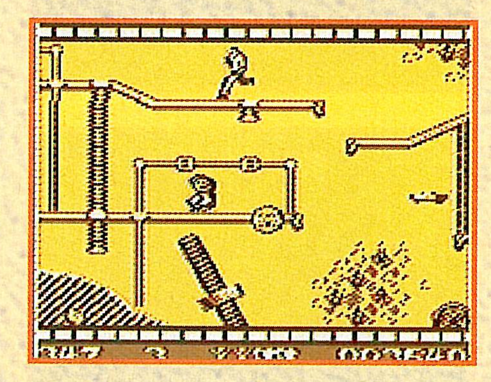
El argumento del juego, como no podía ser de otra forma, continúa siendo el mismo que os explicamos antes: los Doodles cobran vida en el Cool World, mundo al que llega el dibujante Jack Deebs para intentar evitar que Holli, la atractiva pero letal rubia, siga haciendo de las suyas. Esto es lo único que ambas versiones tienen en común, pues el resto del juego es absolutamente diferente a su hermano de la Super Nintendo.







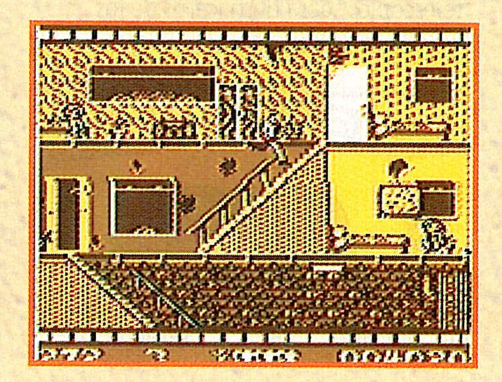
El rol de la SNes ha sido transformado en un desarrollo plataformero con lo de siempre.

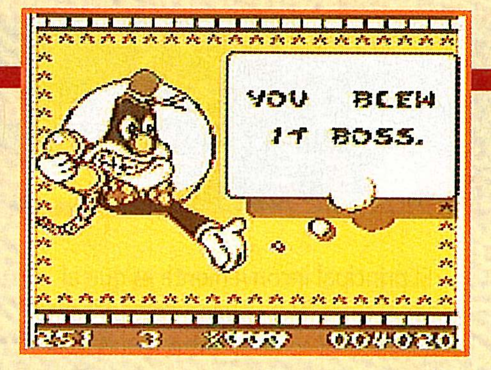


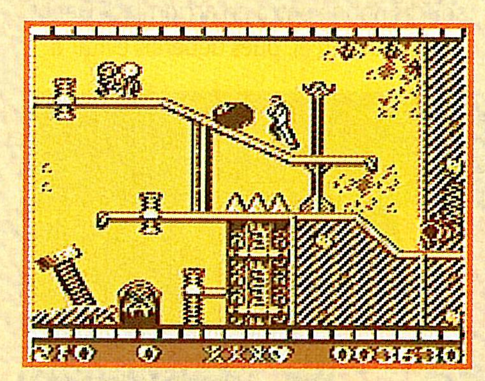
A mujer fatal, juego ...

Lo primero que cambia es el género, pues ahora las peripecias del dibujante se desarrollan a través de siete fases situadas en un mundo de plataformas. Las diferencias no acaban aquí, pero desgraciadamente van a peor. Por poner un ejemplo, la calidad de sus gráficos es bajísima. Son tan confusos y pequeños que se encuentran verdaderas dificultades a la hora de adivinar cuál de las manchitas que aparecen en la pantalla es la que estás manejando.

En fin, hay que reconocer que los programadores de Ocean han intentado que esta versión variase su concepción con respecto a la de la Super, y eso es de agradecer. Pero lo cierto es que el resultado no llega, ni de lejos, a los niveles mínimamente exigibles. ■







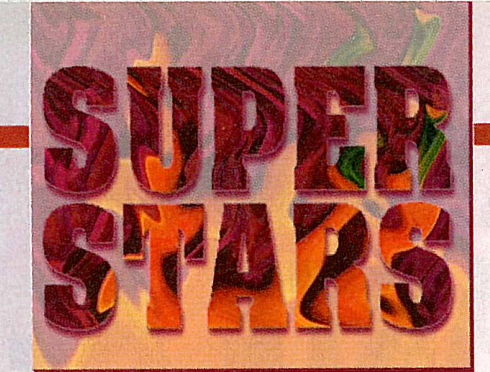


¿ESTÁS PREPARADO PARA ENFRENTARTE AL HOBBY CONSOLAS DE ESTE MES?

Más vale que estés preparado para un gran desafío, porque de lo contrario, este mes lo vas a llevar muy poco claro. Y es que tu revista favorita de consolas, ESA QUE TIENES AL LADO, te presenta el juego de lucha más esperado: El genuino, el inigualable y rompedor Mortal Kombat. Que llega acompañado de la primera remesa de juegos para Mega CD, de maravillas como Final Fight, Batman Returns, Jaguar XJ 220 y algunas sorpresas más. Pero no acabará ahí la cosa. Junto a estas «bombas», podrás alucinar con unos cuantos concursos de jugosos premios -sorteamos camisetas, gorras, cartuchos y muchas cosas de Bubsy, Hand Helds, Barcode Battlers- que te ayudarán a soportar mejor este duro mes de septiembre, y, bueno... muchas más cosas que no te vamos a contar...

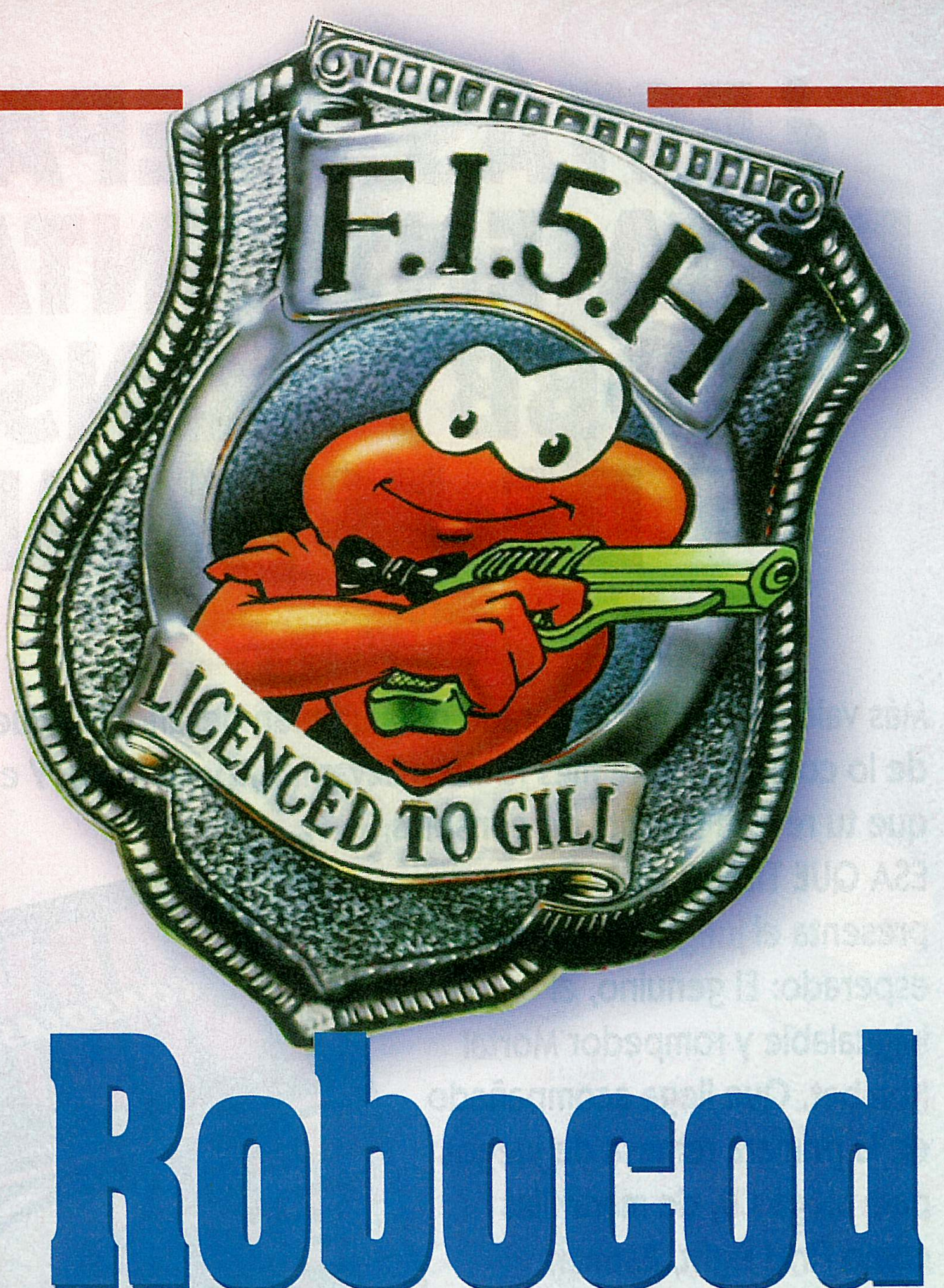






Sólo para sus aletas

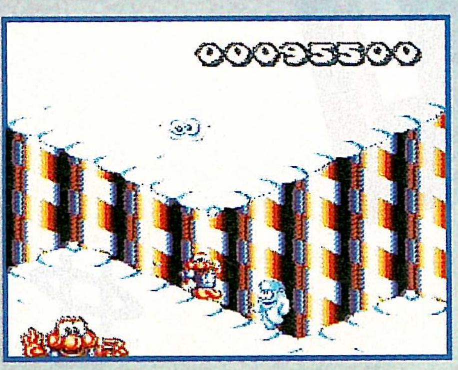
El mundo de los agentes secretos entra en la Super Nintendo de la mano de James Pond, el espía más simpático y divertido que puedas imaginar. Atrévete con él.

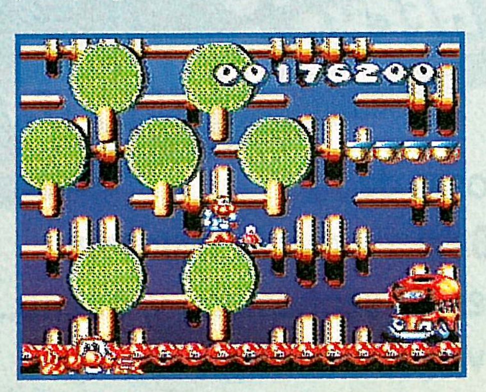


Robocod

No hace mucho tiempo, el servicio de espionaje británico se topó con el gravísimo problema de encontrar un sustituto para 007, el único agente secreto de la historia que, paradójicamente, era conocido por millones de personas. Roger Moore y Sean Connery, los actores que le habían llevado a la pantalla con más éxito, estaban ya para pocas hazañas. Money Penny, su secretaria, pasaba sus últimos días en un asilo de ancianos, y el Doctor No, máximo enemigo del superagente, se retiró después de perder la dentadura, el pelo, y alguna otra cosa. En fin, que se imponía un relevo en el cuerpo de espías de Su Majestad. Y para sorpresa de todos, el elegido no fue un «gentleman» inglés elegante y refinado, con un atractivo irresistible para las mujeres y valentía sin límites, sino... ¡un bacalao! El pescado en cuestión responde al nombre de James Pond, "Robocod" para los amigos, y nada más llegar a la Super Nintendo tiene que afrontar su primera y peligrosa misión.





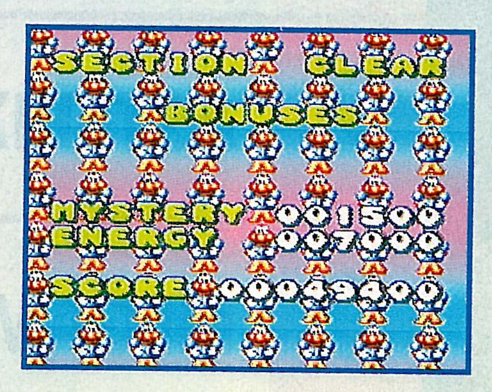


Cuidado con los pingüinos-bomba

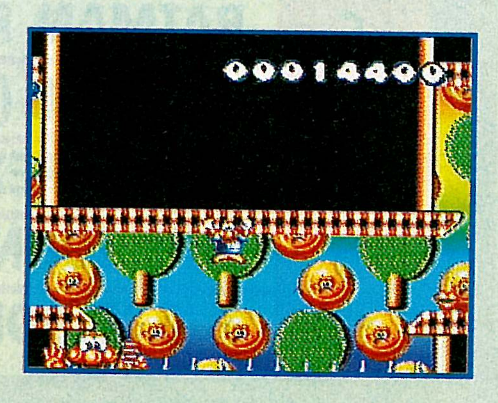
A la sede de la "inteligencia" británica ha llegado la noticia de que el malvado Doctor Maybe, poseedor de una fábrica de juguetes, ha incluido en el interior de varios pingüinos de peluche unos explosivos que estallarán en cuanto los

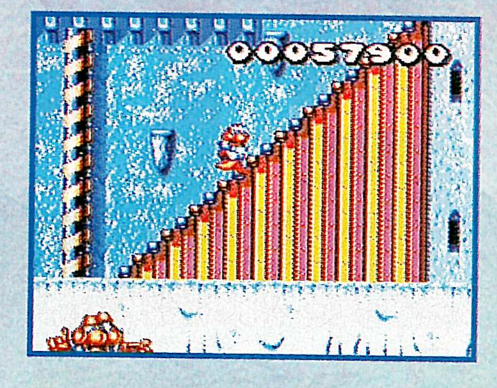
No te fíes de ninguno de estos «tiernos» muñecos, porque puedes llevarte una desagradable sorpresa.

niños los cojan en sus manos. Por si fuera poco, la Navidad se acerca, así que este acuático espía deberá disputar una auténtica carrera contrarreloj para desactivar todos los artefactos antes de que el regalo de Papá Noel les explote a los niños en las narices.



Para conseguirlo, tendrá que darse una vueltecita por la fábrica del Doctor Maybe, un castillo medieval lleno de habitaciones con múltiples sorpresas en su interior. Comienza así una aventura con plataformas por doquier, en la que las principales armas de Robocod serán su habilidad en el salto y una increíble capacidad para estirar su cuerpo, de forma que le permita llegar a los lugares más inaccesibles. Además, por el camino



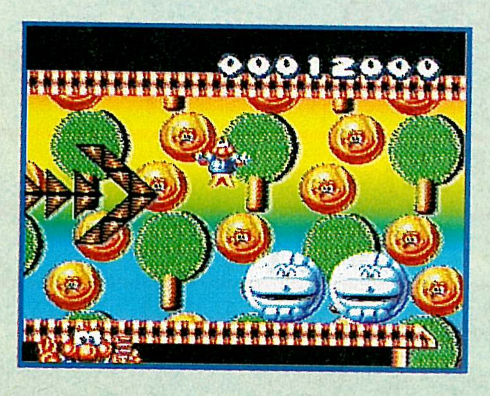




podrá ir recogiendo diferentes vehículos (aviones, alas, etc.) que le ayudarán a pasar a la siguiente fase.

Pero como su enemigo no se chupa el dedo, le va a mandar un sorprendente ejército compuesto, entre otros "soldados", por ositos de peluche asesinos, cartas voladoras y guantes que se mueven sólos. Es decir, que a este particular espía le espera toda una odisea de la que dependen un montón de niños.





Su nombre es Pond, James Pond

Una nueva estrella ha nacido en el mundo de los agentes secretos: ni más ni menos que un pez. Las aventuras del simpático James Pond gozan de una jugabilidad a prueba de bombas (las que contienen los pingüinos de peluche) y unos gráficos de calidad muy aceptable. A ello se unen unas fases llenas de variedad y colorido, un personaje totalmente manejable y adicción en grandes cantidades. Es decir, que este cartucho tiene todas las papeletas para hacernos disfrutar y partirnos de risa partida tras partida. ■



OCEAN

PLATAFORMAS

P.V.P.: 10.490 pts. 8 Megas

Jugadores: 1

Niveles de Dificultad: 0

Nº de Continuaciones: 5

Nº de Fases: 9

GRÁFICOS: REGULAR / **BUENO** / MUY BUENO / GENIAL

SONIDO: REGULAR / **BUENO** / MUY BUENO / GENIAL

JUGABILIDAD: REGULAR / BUENO / **MUY BUENO** / GENIAL

DIVERSIÓN: REGULAR / BUENO / **MUY BUENO** / GENIAL

Una aventura de plataformas que merece un solo calificativo: súper divertida. ¿Se puede pedir más?

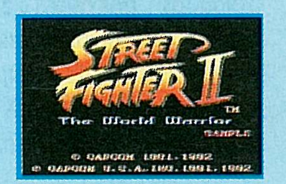
LOS TOP 1

SUPER NINTENDO



1	STAR WING (1)
2	MORTAL KOMBAT (NOVEDAD)
3	STREET FIGHTER II (3)
4	ADDAMS 2 (NOVEDAD)
5	ASTERIX (4)
6	ALIEN 3 (NOVEDAD)
7	TINY TOON (5)
8	DESERT STRIKE (6)
9	SUPER MARIO WORLD (9)
10	TECMO NBA BASKETBALL (8)





GAME BOY

1	SUPER MARIO
2	ASTERIX (2
3	MEGAMAN
4	THE FLINTST
5	JOE & MAC
6	BATMAN, R. O
7	T.M.H.T. II (7)
8	BABY T-REX (N
9	TINY TOON (9)
10	THE JETSONS (

Los números que aparecen entre paréntesis corresponden

O DEL MES



D LAND 2 (1)



2)

N II (3)



TONES (4)

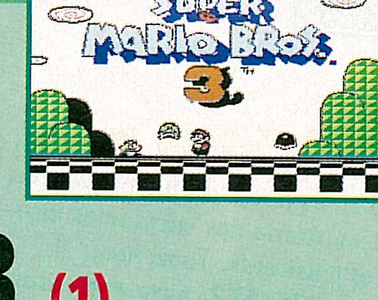
(5)

F THE JOKER (6)

NOVEDAD)

8)

N.E.S.



1 SUPER MARIO 3 (1)

2 BATTLETOADS (2)



3 MANIAC MANSION (3)



4 THE JETSONS (4)

5 SHATTER HAND (5)

6 STAR WARS (6)

7 PANIC RESTAURANT (7)

8 HAMMERIN´ HARRY (8)

9 GOAL II (9)

10 BATMAN, R. OF THE JOKER (10)

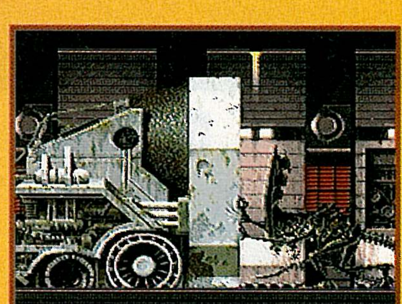
a la posición ocupada por el juego durante el mes anterior





Alien 3

Apunta estos códigos para disfrutar del genial juego de Acclaim:
Nivel 2 : QUESTION
Nivel 3: MASTERED
Nivel 4: MOTORWAY
Nivel 5: CABINETS
Nivel 6: SQUIRREL
Nivel 7: OVERGAME






Soccer II

Jose Miguel Rubio, de Huelva, es un forofo del fútbol que para demostrarlo nos envía unos jugosos passwords. Toma nota:

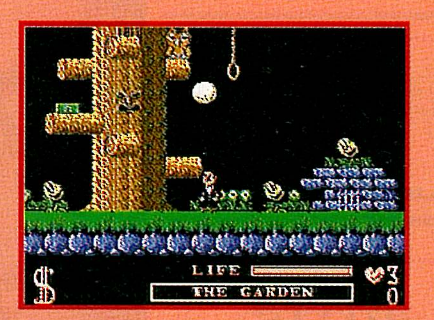
- **6761652, para enfrentarnos a la penúltima selección.**
- **4158477 para jugar la gran final.**





The Addams Family

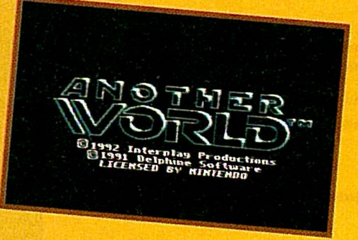
Para **recargar la energía** de Papá **Gómez en cualquier momento** de la partida no tienes más que **pulsar A, B, Select y Start.** Verás qué fácil pasas de fase.





Another World

Los lectores habituales de Nintendo Acción no tendrán ningun problema en terminar esta fabulosa aventura gráfica gracias a la exhaustiva guía que publicamos, pero aun así no está de más una pequeña ayuda: **Para acceder a la pantalla de Passwords en cualquier momento del juego, pulsa los botones L,R y Start simultáneamente.**

GAME BOY

Pitman

Aitor y Koldo son dos talluditos y simpáticos hermanitos de Sestao, que nos envían algunos **passwords de este entretenido juego**. Ahí van:

Nivel 10: 2ARW
Nivel 20: 54C6
Nivel 30:7PA5
Nivel 40: A8RC



A la Tierra Del Sol Caliente

Llega

Nintendo®

España

¿Quién ha logrado vender más de 50 millones de GAMEBOY en todo el mundo?
¿Quién tuvo que lanzar su super consola SUPER NINTENDO en sábado por petición del propio gobierno japonés para que los niños no faltaran a clase?
¿Quién ha vendido más de 1000 millones de cartuchos de juegos en todo el mundo con los más sonados éxitos de todos los tiempos?
Ahora en España, GAMEBOY y SUPER NINTENDO directamente desde Japón de la mano de NINTENDO, la Primera Potencia Mundial de Videojuegos.

NINTENDO ESPAÑA S.A. Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

LO MAS DE SUPER ESTA LLEGA







Super Mario Land 2

Con este truquito simpaticón podrás contemplar una **DEMO de algunas pantallas** en el SML 2.
Arriba, B y Select para la Turtle Zone.
Arriba, A y Select para la Hippo Zone.
Arriba, B, A y Select para la Macro Zone.
Nota: **La demo dura sólo un minuto y luego deberás resetear al juego.**



Magical Quest

Jorge M. Rodríguez envía dos suculentos trucos de este juego:

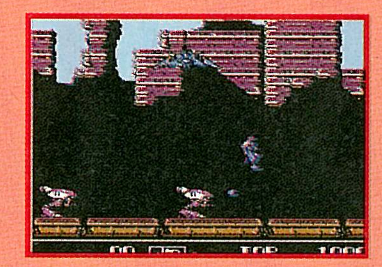
- En la **pantalla 1-1**, cuando ya hayas pasado la casa del mago, verás unos bloques amarillos. Sube por ellos y, en lo alto de la casa, quita los bloques que tapan la puerta.
- En la **pantalla 1-2**, súbete encima del segundo tomate, salta sobre el bloque gris y luego sobre el árbol. Sigue caminando sin temos y llegarás a la tienda del teniente O´Hare.



Low G-Man

José Francisco Sánchez, murciano de pura cepa, quiere echar una manita a los lectores por lo que incluye algunas **claves secretas** para este juego. Tan secretas que no nos ha querido decir para qué sirven:

SONG • LOBB •AMAN
NAKA• YESO





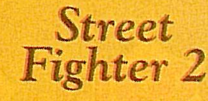
Axelay

Si en la **pantalla de opciones asignamos a las armas el botón X** y dejamos pulsado dicho botón durante el juego, se **dispararán todas las armas**-incluso las que no poseas- a la vez. **Gracias Francisco**, lo tuyo sí que es ingenio.









Sergio Cinos Rubio, de Salamanca, tenía una cuenta pendiente con Balrog. Harto de que le sacudiera una y otra vez, perseveró hasta encontrar una manera infalible de vencerle: **elegir a Zangief y efectuar sin parar el Tendedero Giratorio. Resultados garantizados.**

EL CEREBRO DE LA BESTIA

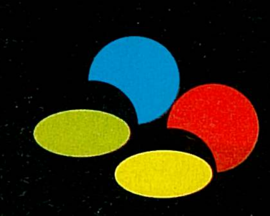
SUPER 16 BITS

STARWING™

ESTRENA LA DIMENSION FX

SUPER FX

Por primera vez, el Chip Super FX entra en acción. Si quieres presenciar un espectaculo digno de una máquina de 32 BITS, prepárate para este título: STARWING.
Lo que otros te prometen para el futuro, el CHIP SUPER FX te lo demuestra ya. Sin necesidad de comprarte ningún accesorio.
Con todo tipo de efectos tridimensionales, giros y rotaciones de 360º, deberas esquivar a velocidad vertiginosa obstaculos y ataques de enemigos, mientras luchas por llegar al final y poder convertirte en todo un zorro estelar.
STARWING es...
¡Una nueva dimensión!



SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM



Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID



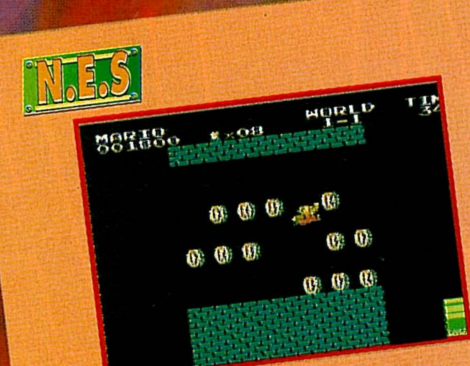


Lemmings

Un clásico entre los clásicos. La versión portatil de estos pequeños personajes destaca por su frenética adicción. Para que podais sacar todo el jugo a este cartucho aquí van unas cuantas claves.

Nivel FUN
5: NNBGTQ
9: JSRBSV
12: GDSWBC
15: KSQHQS
18: GSFGHH
20: PLSTFL
22: SDFGLB
25:LZDGQH

Nivel TRICKY
5: SDHSHS
10: CVBXSH
15: HSDJFK
18: LJDRBC
20: PSDHWJ
21: CHTLNX
22: GFTTYQ
25: JTYRDN



Super Mario Bros

Chema González, de Bilbao, no es un gran fotógrafo pero un ferviente admirador de nuestra revista, lo que le dispensa de algún que otro pecadillo. Aquí va su truco.

En los **mundos subterráneos** no termines subiendo por la tubería: **coge las plataformas elevadoras y camina por el techo** hasta que llegues a las **Warpzones**, donde podrás **elegir entre diferentes mundos.**







Best of the Best

¡Sigue la fiebre por las artes marciales!. **Ricardo González Castro, de Pontevedra**, ha encontrado un **password que convertirá a nuestro luchador en una bestia invencible**. ¿Que cómo se logra semejante milagro? Pues apuntad esto:
RHT255447K





Arkanoid

Katia Carpanta, de Tarragona, nos cuenta que se divierte más con su NES que con su novio. Y es que más valen 8 bits que nada. Aquí va su conciso truco:

Si pulsas A y Start al mismo tiempo pasarás de nivel.

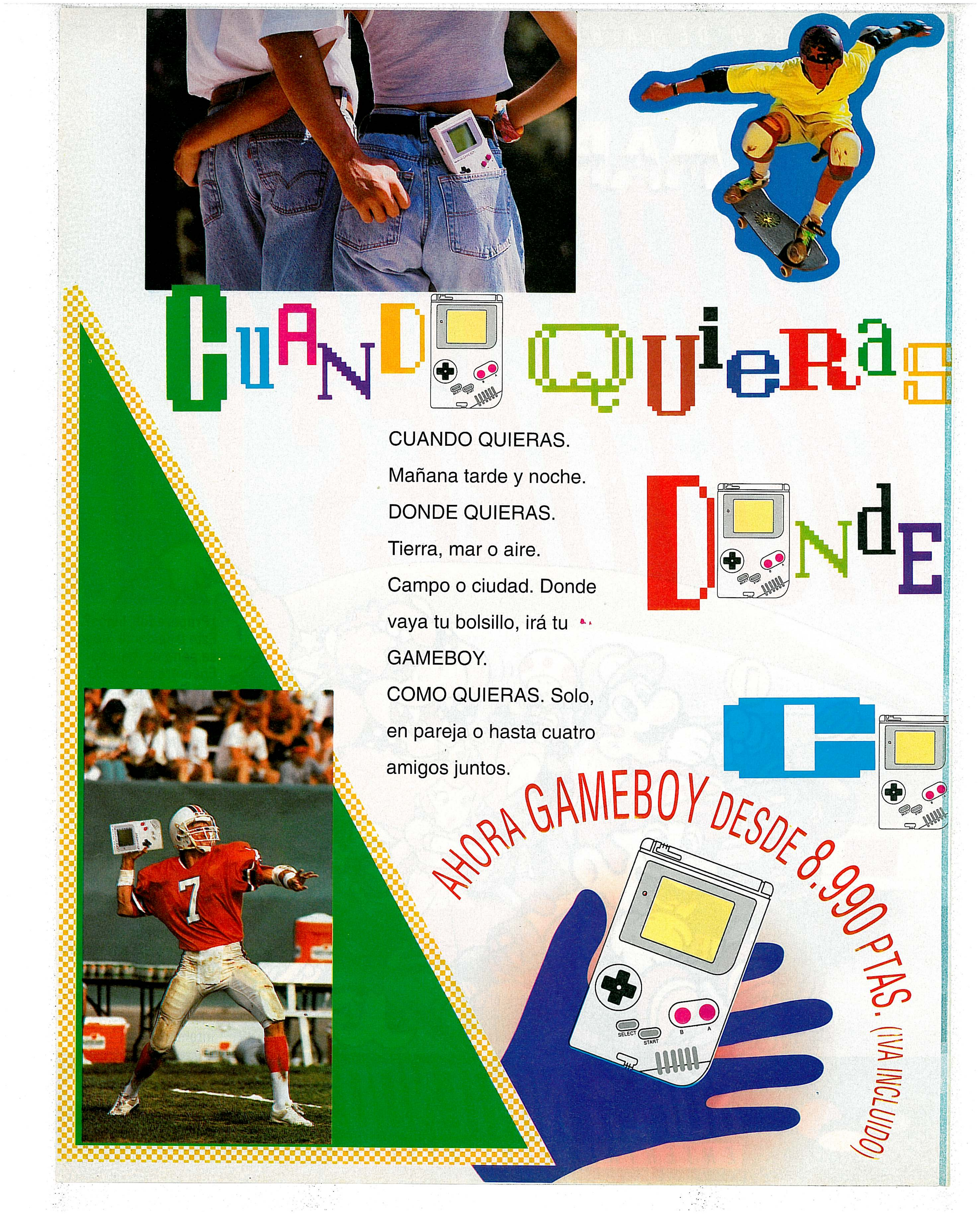


¿Preparados, listos?... Este trepidante juego se pone en marcha. Encontrarás todo lo necesario para alucinar con SUPER MARIO y toda su pandilla en unas divertidísimas carreras de Karts. Scrolles tridimensionales, gráficos fantásticos y un sonido genial te harán disfrutar de unas carreras en las que los adelantamientos, los trompos, los lanzamientos de objetos y los diferentes obstáculos decidirán quién es el Campeón. Super Mario Kart... ¿Te atreves a intentarlo?

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

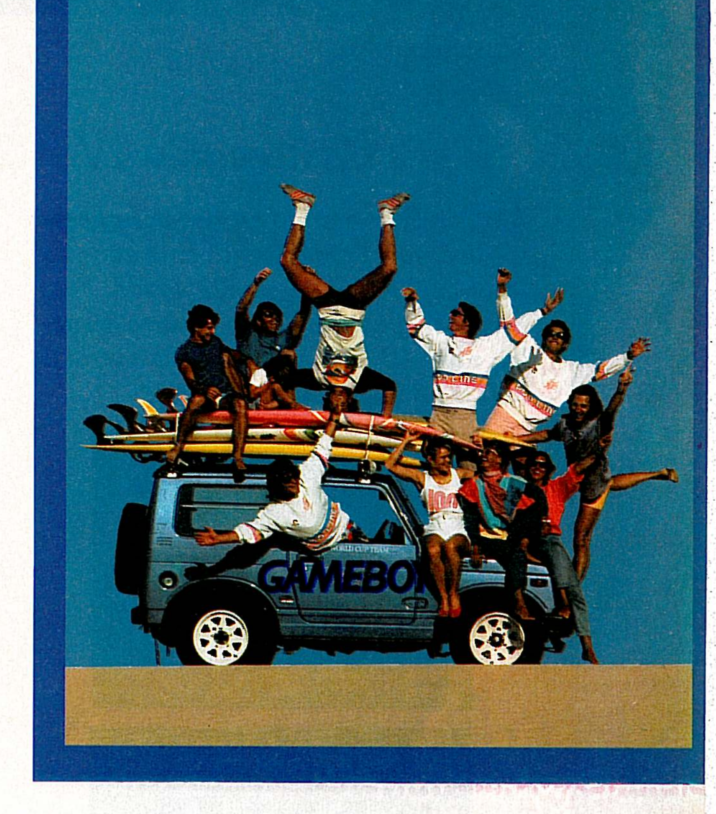
Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID



CUANDO QUIERAS
DONDE
CUANDO QUIERAS.
Mañana tarde y noche.
DONDE QUIERAS.
Tierra, mar o aire.
Campo o ciudad. Donde vaya tu bolsillo, irá tu GAMEBOY.
COMO QUIERAS. Solo, en pareja o hasta cuatro amigos juntos.
AHORA GAMEBOY DESDE 8.990 PTAS. (IVA INCLUIDO)

Ahí tienes tu GAMEBOY.
El número uno en la lucha
contra el aburrimiento.
Con juegos top en diversión:
de deportes, de acción,
de aventura, arcades,
de rol... TU ELIGES.
Nunca tanta diversión
ocupó tan poco espacio.





QUIERAS



NO QUIERAS



GAMEBOY™

Nintendo®

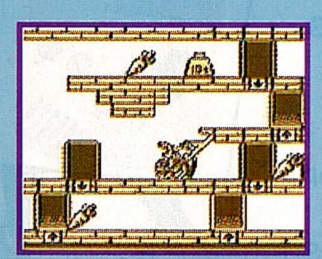
Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID





Bugs Bunny

¿Qué hay de nuevo viejo¿. ¿te gustaría poder acceder a cualquier fase del juego como por arte de magia¿. Pues introduce el **password XH02** y mueve **arriba o abajo el pad de control**. Empezarás en la fase que prefieras.

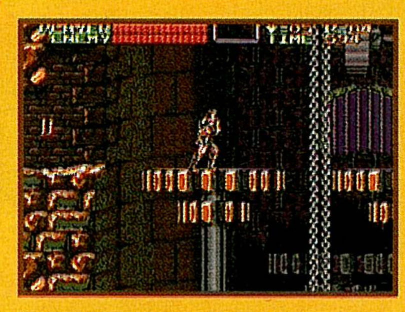


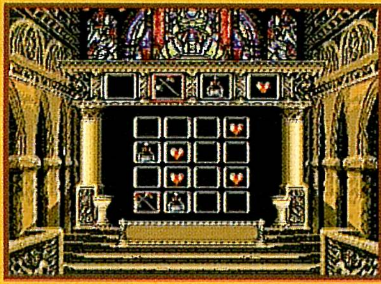




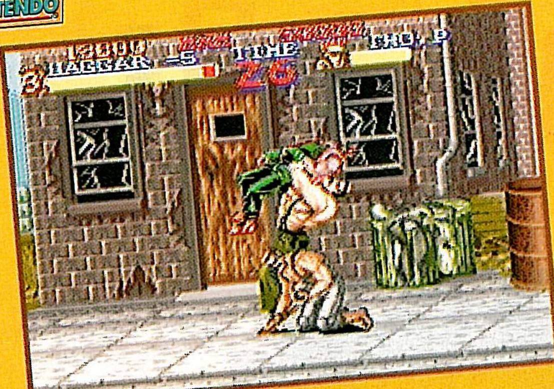
Super Castlevania IV

Simon Belmont nos escribe desesperado desde Transilvania. Está atascado en el **nivel nueve y necesita ayuda**. Pues aquí va un **password para la torre del reloj, nivel 10.** Buena suerte y que a ver si te llega la carta, chaval.









Final Fight

Nuestros lectores son de una originalidad pasmosa. **J. Ramón García Campos**, de la bellísima ciudad de Navia, nos envía la **manera de obtener un menú de opciones para este brutal juego**. ¿Adivinas cómo? Pues **pulsando simultaneamente L, R y Start**. Nunca lo hubiéramos imaginado.

OPTION MODE	
DIFFICULTY-a	04
DIFFICULTY-b	02
PLAYER	05
EXTEND	200000 EVERY
	01
MUSIC	18
SOUND	ON
STEREO	OFF
EXTRA JOY	
EXIT	



Burai Fighter

Apunta estas jugosas claves para enfrentarte al cartucho de más acción. Presumirás ante tus amigos un montón:

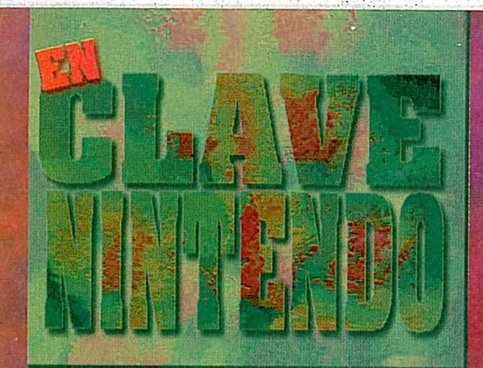
Nivel Ace	Ultimate Level
2-GBMC	2- LMCJ
3- MHCB	3- CCHL
4- CDMN	4-HFKP
5- KDPG	5- BNGN

Cuando Mario regresa a su castillo, se encuentra con un molesto visitante: Wario

Así empieza una de las aventuras más grandes y divertidas, donde el enemigo es tan peligroso como simpático.
Mario tendrá que realizar un arriesgado viaje por toda la isla, recuperar las 6 monedas, y vencer a WARIO en la batalla final del castillo.

No siempre van a ganar los más grandes

Y aunque Kirby
sea pequeño, calvo
y sin músculos,
tiene un arma gigante: su apetito.
Se lo engulle todo
en su camino hacia Dreamland.





Choplifter II

Sor Maria José Botello nos escribe una carta desesperada . En su convento de Cabezuela del Valle andan desesperadas y no logran **completar el sector cinco**. Pues vuestras plegarias han sido oidas, y aquí teneis las claves de dicho sector.

NIVEL 1 : GMBYQZD NIVEL 2 : LVLYTYZ
NIVEL 3: GDDYGMZ



Starwing

Oscar Bonal Cano ha encontrado cosas muy curiosas en este cartucho alucinante:

En la **ruta tres del Asteroid Belt, dispara a los dos asteroides verdes que encontrarás a izquierda y derecha de la pantalla**. Cuando los destruyas, surgirá un **huevo, y de él un gran pájaro que se dirigirá hacia tí**. Déjale que te **coma e irás a parar a una surrealista fase donde tus enemigos serán aviончitos de papel,** y al final **deberás enfrentarte a una máquina tragaperras**. Practica hasta conseguir los tres sietes y... ya verás lo que pasa.

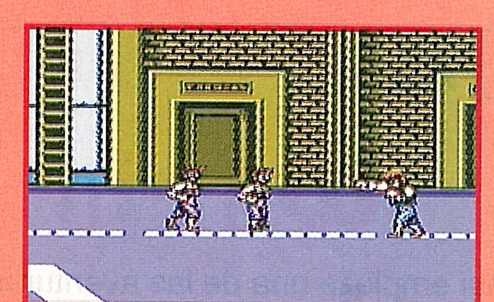


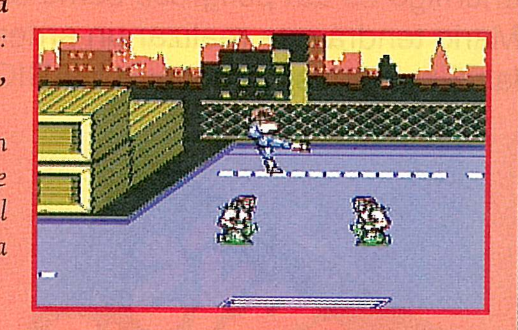


Double Dragon

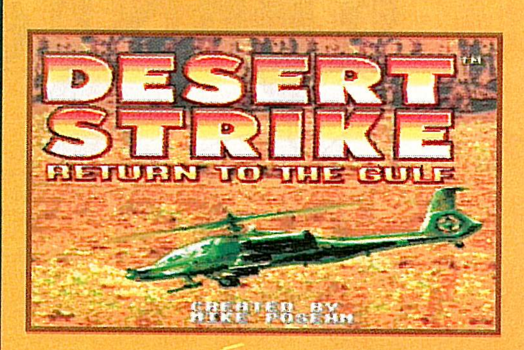
Sin lugar a dudas, uno de los mejores juegos creados para la NES. Si **necesitas muchas continuaciones, pulsa, en la pantalla de Game Over: Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, A y B**.

Y si lo que quieres son vidas ilimitadas,haz entre **20 y 30 Reverse Kicks** al principio del nivel 4. Suena a broma, pero funciona.









Desert Strike

Para **contemplar la secuencia final** de este maravilloso juego sin **necesidad de pegar un solo tiro**, no tienes más que introducir el siguiente código. Apunta:

99P55LM

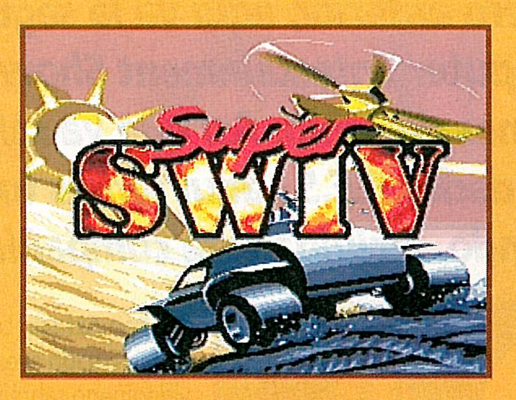




Super Swiv

Y yo que creía conocerme este genial arcade como la palma de mi mano... Pues he aquí que **Marina Gallego, de Madrid** nos envía un estupendo truquito. ¿Apuntas?

Selecciona la opción de dos jugadores y, a continuación, haz A y Start simultáneamente. De esta manera **podrás manejar ambos vehículos con un solo mando**. Un poco complicadillo al principio pero bastante útil.





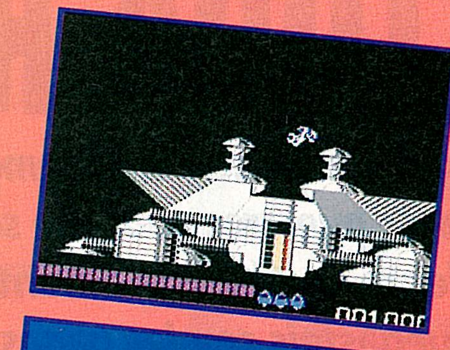


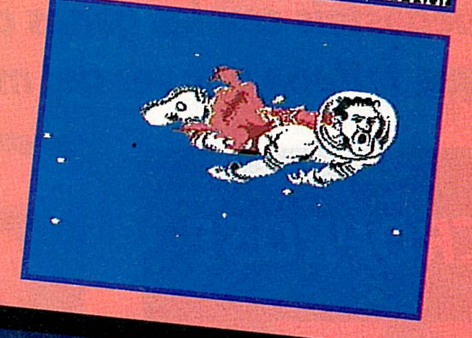
Solar Jet Man

En el baúl de los recuerdos hemos encontrado este añejo matamarcianos y nos hemos dicho ¿porqué no dar desinteresadamente alguna clave a nuestros queridos lectores? Dicho y hecho:

Planeta 7: DNDGPHHBRXHB

Planeta 9: DMGZNDKBGLMB







Gargoyle´s Quest

Lo bueno si breve dos veces bueno (y lo útil ni te cuento), así que sin mayores preámbulos, aquí va un **password con el que obtener una nueva dimensión**.

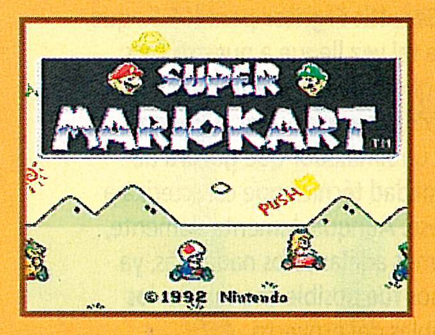
IMAX-DJ5U



Super Mario Kart

Si alguna vez se hiciera un campeonato de trucos absurdos, seguro que éste quedaba entre los finalistas:

Para conducir en la parte inferior de la pantalla , **coge el mando dos, selecciona la opción de "un jugador" y pulsa los botones L , R y START**. Parece de lo más inútil pero es muy divertido



C.E.S.

A TODA REVOLUCIÓN (y II)

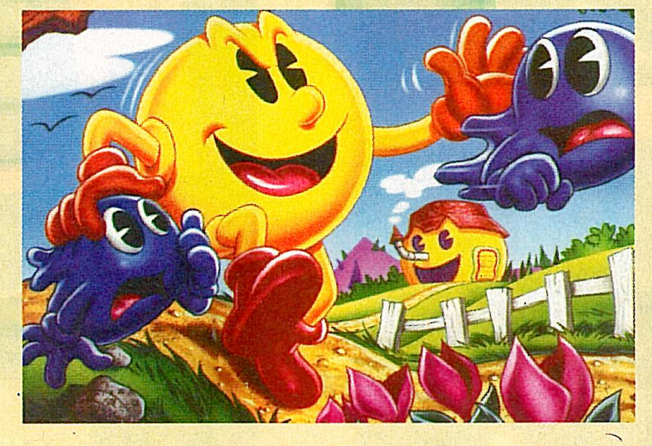
Tal y como os comentábamos en el número anterior, aquí va la segunda parte de nuestro reportaje sobre el «Computer Entertainment Show» que se celebró en Chicago durante el pasado mes de Junio. Así que ya sabéis, si os quedasteis con las ganas de más novedades C.E.S., aquí tenéis todo lo que faltaba por ver del mundo Nintendo, incluida esta compañía.

MICROPROSE

Brillando por su ausencia

Una de las más notables y lamentadas **ausencias** de la Feria de Chicago fue la de MicroProse, esos maestros de la simulación que esta vez **no pudieron deleitarnos** con lanzamientos como **Super Strike Eagle** para Super Nintendo, que próximamente aparecerá en España, o **F-117A Stealth Fighter** para N.E.S., que algún día tal vez llegue a nuestro país...

De lo que sí pudimos enterarnos fue de que saldrá para la Super **Airborne Ranger**, un simulador que gozará de toda la calidad técnica que caracteriza a MicroProse. Aunque, lamentablemente, no podemos adelantaros nada más, ya que no nos fue posible charlar con los responsables del proyecto...





NAMCO

Insaciable apetito

Un veterano de las consolas, **Pac-Man**, ha decidido rememorar viejos tiempos en dos cartuchos para Super Nintendo: **Pac-Man 2 y Pac-Attack**. Los que no hayáis nacido ayer a esto del videojuego sabréis que este inigualable personaje tiene una voracidad insaciable (es el comecocos por excelencia), así que si sufrís una indigestión no os recomendamos poneros a jugar a estos programas.

Los aficionados a la **estrategia** estaréis de enhorabuena cuando salga al mercado **Metal Marines para Super Nintendo**, un juego de guerra con perspectiva tridimensional. Otro de los cartuchos que dará mucho que hablar a finales de este año es **Battle Cars**, también para Super Nintendo, donde os liaréis a **tiro limpio** con todos los contrincantes de la carrera. En este mismo género, pero sin tanta violencia por medio, se sitúa **Suzuka 8 Hours para Super Nintendo**, una trepidante prueba de motociclismo con opción de dos jugadores.

Por último, tampoco hay que perder de vista **Super Family Tennis** para SNes que es uno de los cartuchos que saldrán para apoyar el lanzamiento del Multitap.



Así de vanguardista se presenta el diseño de la nueva N.E.S., la consola de 8 bits que Nintendo quiere distribuir desde ya, aunque de momento sólo en los U.S.A.

NINTENDO

Mario revela sus secretos

Una de las grandes atracciones de la Feria fue el stand de Nintendo, donde un **espectacular juego de rayos laser** saludaba a los visitantes, siempre y cuando éstos tuvieran la paciencia de guardar cola para conseguir las gafas correspondientes. Dentro de aquel maravilloso recinto se dieron cita las grandes sorpresas que nos va a deparar Nintendo en los próximos meses. La mayor de todas será, sin duda, la que verás en nuestras páginas: la **recopilación, en un cartucho para Super Nintendo titulado Super Mario All-Stars**, de las tres primeras partes de las aventuras del fontanero en N.E.S.

Otra de las grandes sensaciones de Nintendo será la aparición de **Traxx**, un fabuloso juego de carreras que llevará incorporado el mítico **chip Super FX**, y que será absolutamente realista y tendrá una animación magnífica.

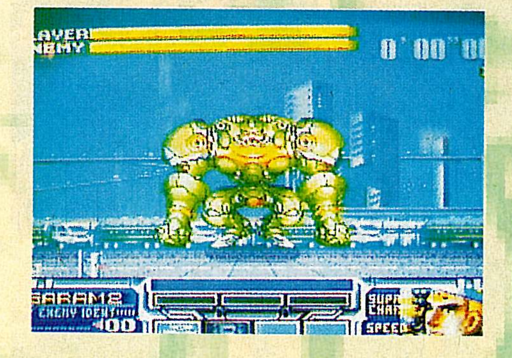
Y más. Uno de los peores enemigos de Mario: Wario, le acompañará en sus correrías por **Mario and Wario para Super Nintendo y Game Boy**.

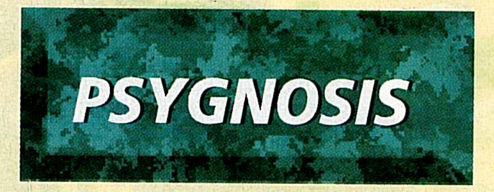
Para el Super Scope: **Battleclash 2** y **Yoshi´s Safari**, dos cartuchos de acción a tope y mucha simpatía. Y en los deportes, tendremos **NHL Stanley Cup** para Super Nintendo, un juegazo de hockey

¿Qué pasa con la **NES**?Podéis estar tranquilos, puesto que los **8 bits de Nintendo van a tener un diseño más bonito** en la consola que saldrá pronto a la venta en Estados Unidos y esperemos que en nuestro país.



Arriba, Traxx, el fenómeno FX de autos locos. Y abajo, Battleclash 2, ojo a los fanáticos del Scope: es demasiado recomendable.





Una mascota que es la pera

Sí, señor, y lo decimos con toda la razón del mundo, puesto que la nueva **mascota de Psygnosis, Puggsy**, es una especie de pera informe que corre a **toda velocidad por los múltiples niveles del juego**. Ya lo veréis en Super Nintendo, si es que llega pronto a nuestras tierras... cosa que no dudamos en absoluto.



Prestigio al servicio de la diversión

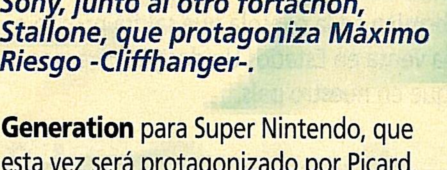
La multinacional japonesa Sony ha puesto a disposición de todos los jugones del mundo su enorme prestigio, tecnología punta y red de distribución.

De esta forma, los usuarios de Super Nintendo y NES nos vamos a beneficiar del lanzamiento de cartuchos como **Last Action Hero**, que tiene como protagonista al impetuoso Arnie en el medio donde se mejor se mueve: un mundo dominado por la violencia. Otro



que tal baila es **Stallone, que le hará compañía en Cliffhanger**, también para NES y Super Nintendo.

En la **Game Boy** tendremos una oportunidad inigualable de estrujarnos las neuronas con **Gearworks**, un juego para futuros ingenieros. Por otra parte, los usuarios de Super Nintendo saltarán de plataforma en plataforma con **Firehawk** o batearán duro a la bola con **ESPN Baseball Tonight**. Ya veis que aquí hay de todo, como en botica...



El Último Gran Heroe -Last Action Heroe- será la gran atracción de Sony, junto al otro fortachón, Stallone, que protagoniza Máximo Riesgo -Cliffhanger-.

Generation para Super Nintendo, que esta vez será protagonizado por Picard.

Si sois un poco más temperamentales y os van los espectáculos brutales sin orden ni concierto, podréis daros el gustazo de soltar **adrenalina con Beastball para Super Nintendo**, un cartucho que mezcla el **béisbol y el juego sucio** en un cóctel explosivo y absolutamente trepidante.

SUNSOFT

Potentes conversiones

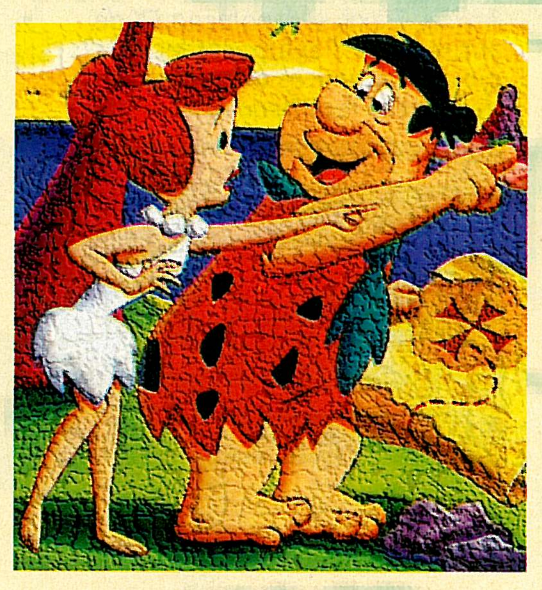
Lluvia de lanzamientos desde Sunsoft. Tomad buena nota que la cosa merece la pena. Primero, **Super Air Diver para Super Nintendo**, un "mata-mata" de leyenda para todos los fanáticos de las alturas. Y luego, Si lo que os gusta es arriesgar el pellejo con ejercicios de acrobacia, tendréis la oportunidad de satisfacer vuestros apetitos con **Aero the Acrobat para Super** Nintendo.

Pero hay más. Sabemos que en el mundo hay dos fuerzas opuestas: el bien y el mal. Si queréis inclinar la balanza a favor de la primera, no dudéis en poneros a los mandos de vuestra consola en **Dark Water** para Super Nintendo. ¡Ah! Sorpresa, sorpresa, y de las buenas, con **World Heroes** para la misma consola. Y hablando de conversiones, éstas son de la Warner Bros.:**Speedy Gonzales**, en GB, **Bugs Bunny** para SNintendo y **Daffy Duck** para SN y GB.

SPECTRUM HOLOBYTE

Aventuras en otra dimensión

Los programadores de esta compañía norteamericana quieren dar gusto a los innumerables «trekkies» con **Star Trek: The Next**





TAITO

¡Wilma, ábreme la consola!

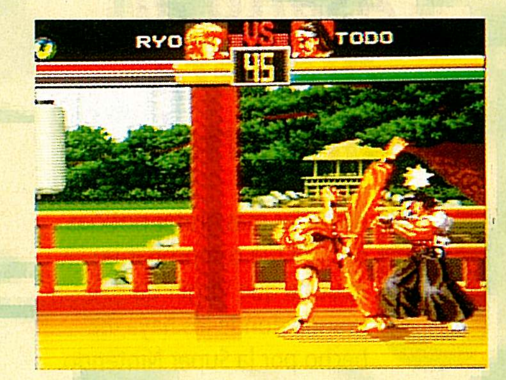
Esa frase os recuerda algo, ¿verdad? Y ese algo se llama los **Picapiedra** o, como dicen en Arkansas, The Flintstones, que ahora se darán una prehistórica vueltecita por **Super Nintendo en The**

Treasure of Sierra Madrock. Algo más moderno es **Lufia & The Fortress of Doom** para Super Nintendo, la versión americana del juego de rol japonés titulado **Estopolis**.

Y muy parecido al mítico StarWing resultará **Super Nova**, para Super Nintendo, todo un lujo de FX para los fans de la última tecnología.

Vamos a por las conversiones: directo de las máquinas recreativas nos llegarán **Super Arkanoid y Super Chase H.Q. para Super Nintendo**, además de **Bubble Bobble 2** para N.E.S.





Con juegos como los de Takara no vais a ganar para consolas. Esa es la conclusión que se saca al observar cartuchos tan demoledores como **Art of Fighting para Super Nintendo** (del que os informaremos más detalladamente en próximos números). Asumiendo el papel de Ryo o Robert podréis dar buena cuenta de todos los villanos del distrito de los 16 bits.

Por otra parte, el chip **Super FX hará de las suyas en Transformers** para Super Nintendo, un sorprendente cartucho donde se mezcla la **acción y el matamarcianos** puro y duro.

En el C.E.S. hubo espacio para todos. Para imponentes cartuchos de lucha, para mascotas rosas, para héroes de la pantalla -Seagal, claro-, para periodistas...

TECMAGIK

Diversión de color rosa

Nuestros más fieles lectores ya saben, porque lo anunciamos debidamente en nuestras páginas, que esta firma está dispuesta a entrar por la puerta grande de la Super Nintendo con cartuchos como **The Pink Panther**, con mil y una aventuras de color rosa, como **Andre Agassi**, el genio de la raqueta que está dispuesto a daros una buena lección de tenis en 16 bits, como **Steven Seagal**, que os pondrá el corazón en un puño en los sobrecogedores escenarios de su aventura para Super Nintendo...

Lo que no anunciamos en aquel reportaje, y ahora constituye toda una novedad para vosotros, es que va a salir una **continuación de las peripecias de la Pantera Rosa** en **Pink Goes to Hollywood** (¿no os recuerda el nombre de cierto grupo musical?). En ella, la carcajeante pantera irá acompañada por el Inspector Clouseau.



TITUS

El eslabón perdido

Sí, amigos, tenemos una noticia que va a conmover a toda la comunidad científica mundial: hemos encontrado el eslabón perdido de las consolas. Su nombre, **Prehistorik Man**, y su destino, vagar por los escenarios de la **Super Nintendo**. Por otra parte, mucho nos tememos que vais a tener que apretar a fondo el acelerador para alzaros con la victoria en **Lamborghini American Challenge** para Super Nintendo, **conversión del Crazy Cars III** de los ordenadores Amiga.

TOHO

Blindados de la diversión

Una **cibernética y alucinante** diversión os espera a los usuarios de **Super Nintendo con Mecarobot Golf**, un juego que nos tiene en ascuas por la cantidad de tiempo que está tardando en salir a la calle. Así será de bueno, claro.

Por otra parte, sólo podemos calificar de espeluznante el anuncio del lanzamiento de **Super Godzilla para Super Nintendo**, un cartucho con bestias infernales enzarzadas en una lucha titánica, enemigos abrasivos rescatados directamente del Jurásico y una jugabilidad que va a dejar en pañales lo visto y «jugado» hasta el momento. Ya os contaremos más...



Los reyes de la charca atacan con nuevas y apasionantes aventuras.



Juntos pero no revueltos

Cuando **Battletoads y Double Dragon** acaben por fin de formalizar su alianza en Super Nintendo, no creemos que haya un solo mortal que se les resista. Ahora que tampoco van a poder resistir nuestros nervios la inconmensurable jugabilidad que se avecina con **Plok** para Super Nintendo, y vamos otra vez de mascotas.

Además, por si todo esto no fuera suficiente, también se anuncia la próxima salida de **Super Off Road: The Baja para Super Nintendo**, la continuación del cartucho que ha retenido en sus hogares a millones de jugones. Promete nuevos gráficos y perspectivas.



Imágenes tan explosivas como éstas presidirán la acción del último cartucho de Tradewest.

UBI SOFT

A la máxima potencia

La gran novedad, si así puede llamarse, presentada por Ubi Soft en la Feria de Chicago fue **F1 Pole Position** para Super Nintendo, que viene a constituir algo así como un **Human Grand Prix** mejorado. Y es que los tiempos adelantan...





Holocausto espacial

Si pensáis que el epígrafe de esta compañía es un poco exagerado, echad un vistazo a **Lock On** para Super Nintendo y lo comprobaréis

Una multitud de aparatos y misiones os mantendrán en todo lo alto o, por el contrario, os harán bajar en picado...

Los otros dos juegos para Super Nintendo presentados por Vic Tokai tienen un tema muy parecido. **Lost Mission** es un juego de rol con algunas connotaciones de viaje a través del tiempo (parece interesante), y **Time Slip** os enfrentará a una raza alienígena dispuesta a destruir los vestigios de la humanidad.



Asalto al planeta Nintendo

Una de las más gratas noticias del CES fue comprobar la apuesta que Virgin Games, un grande donde los haya, ha hecho por la Super Nintendo. Para empezar, un plato fuerte: la conversión de **Cool Spot**, un auténtico monstruo de la animación. Para continuar, un par de Disney: **Young Merlin**, basado en una famosa película de Disney, tendrá 16 espléndidos megas y una perspectiva tipo Zelda, y **Jungle Book, que** reproducirá en la Super Nintendo todas las fantásticas aventuras del Libro de la Selva. Y para terminar, algo variado: **Muhammad Ali** volverá a curtir sus puños, **Super Caesars Palace, Super Slam Dunk, con el amigo Magic Johnson y Demolition Man, toda una afrenta de Stallone.**



CONSIGUE UNO DE ESTOS ALUCINANTES HANDHELDS



Preguntas Street Fighter II

1) En Street Fighter II, 6 luchadores venidos de todo el mundo recorren diversos países luchando entre sí...
a) Porque son de distinto color.
b) Para salvar el mundo.
c) Porque se aburren en su pueblo.

2) ¿Cómo se llama el enemigo a batir?
a) Mario Bros.
b) Pequeño Saltamontes.
c) Gran Maestro.

3) ¿Qué diferencia hay entre los dos juegos que puedes seleccionar?
a) Uno es para antes de comer y otro para después.
b) Los diferentes luchadores que puedes seleccionar dependiendo de qué juego elijas.
c) Si tienes menos de 10 años sólo puedes jugar al "Juego A".

4) Si consigues ganar dos de los tres rounds que tiene cada juego ...
a) Puedes irte a casa tranquilo.
b) Puedes pasar al siguiente nivel.
c) Puedes participar en el campeonato mundial de artes marciales.

5) Si cuando termina el tiempo de un combate uno de los luchadores conserva energía ...
a) Es el ganador de ese round.
b) Puede seguir combatiendo contra él mismo.
c) Suerte que tiene.

6) ¿En qué consisten los 9 tipos de golpes y movimientos especiales?
a) Son pasos de ballet clásico pero con un ladrillo en una mano y un bate de béisbol en otra.
b) Son golpes especiales de combate que cada jugador puede conseguir pulsando de forma especial los botones.
c) Son golpes que aprenden después de dar 9 cursos de kárate seguidos..

Y seguimos con Magic Johnson...

7) ¿En qué equipo jugaba Magic Johnson cuando se retiró?
a) Los Angeles Lakers.
b) Juventud de Badalona.
c) Chicago Bulls.

8) ¿Cuántos juegos diferentes tiene el LCD de Magic Johnson?
a) Dos: el normal y a la pata coja.
b) Tres: un jugador contra Magic, un jugador contra Magic y su compañero, o dos jugadores contra Magic.
c) Cuatro: dos botando con la mano izquierda y dos con la derecha.

9) ¿Cuántos cuartos de 15 minutos tiene el juego de Magic Johnson de Tiger?
a) Menos de 7 y más de 10.
b) Cuatro, por eso se llaman "cuartos".
c) Sólo tres.

10) Con el botón de Slam Dunk puedes ...
a)Conseguir que el jugador contrario se vaya al banquillo
b) Intentar encestar un mate
c) Intentar un gancho

11) Con el juego LCD de Magic Johnson puedes ...
a) Jugar simultáneamente con otra persona.
b) Sólo juegas tú, porque el juego es tuyo.
c) Terminar con agujetas en las piernas.

12) En los juegos LCD de TIGER, ¿se puede mantener la máxima puntuación aunque apagues el juego?
a) Siempre
b) Hombre, si es muy alta...
c) Sí, si lo apuntas en una hojita aparte y la pegas al juego.



BASES DEL CONCURSO

1º.Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista NINTENDO ACCIÓN, que cumplan los siguientes requisitos:
a) Enviar el Cupón de Respuestas debidamente cumplimentado, con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
NINTENDO ACCIÓN
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas. Madrid

b) Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO HANDHELDS
MAGIC JOHNNSON-STREET FIGHTER II

2º.Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 25 de Agosto de 1.993 al 1 de Octubre de 1.993.

3º.El sorteo se celebrará ante notario en Madrid, el día 5 de octubre de 1993 .

4º.De entre todas las cartas acertadas el notario extraerá 50 cartas que serán premiadas con un handheld TIGER del juego MAGIC JOHNSON BASKETBALL cada una y otras 50 cartas que obtendrán un handheld TIGER con el juego STREET FIGHTER II. El premio no será en ningún caso canjeable por dinero.

5º.El ámbito territorial de esta promoción es nacional.

6º.Los resultados de estos sorteos se publicarán en el número de Noviembre de la revista.

7º.El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

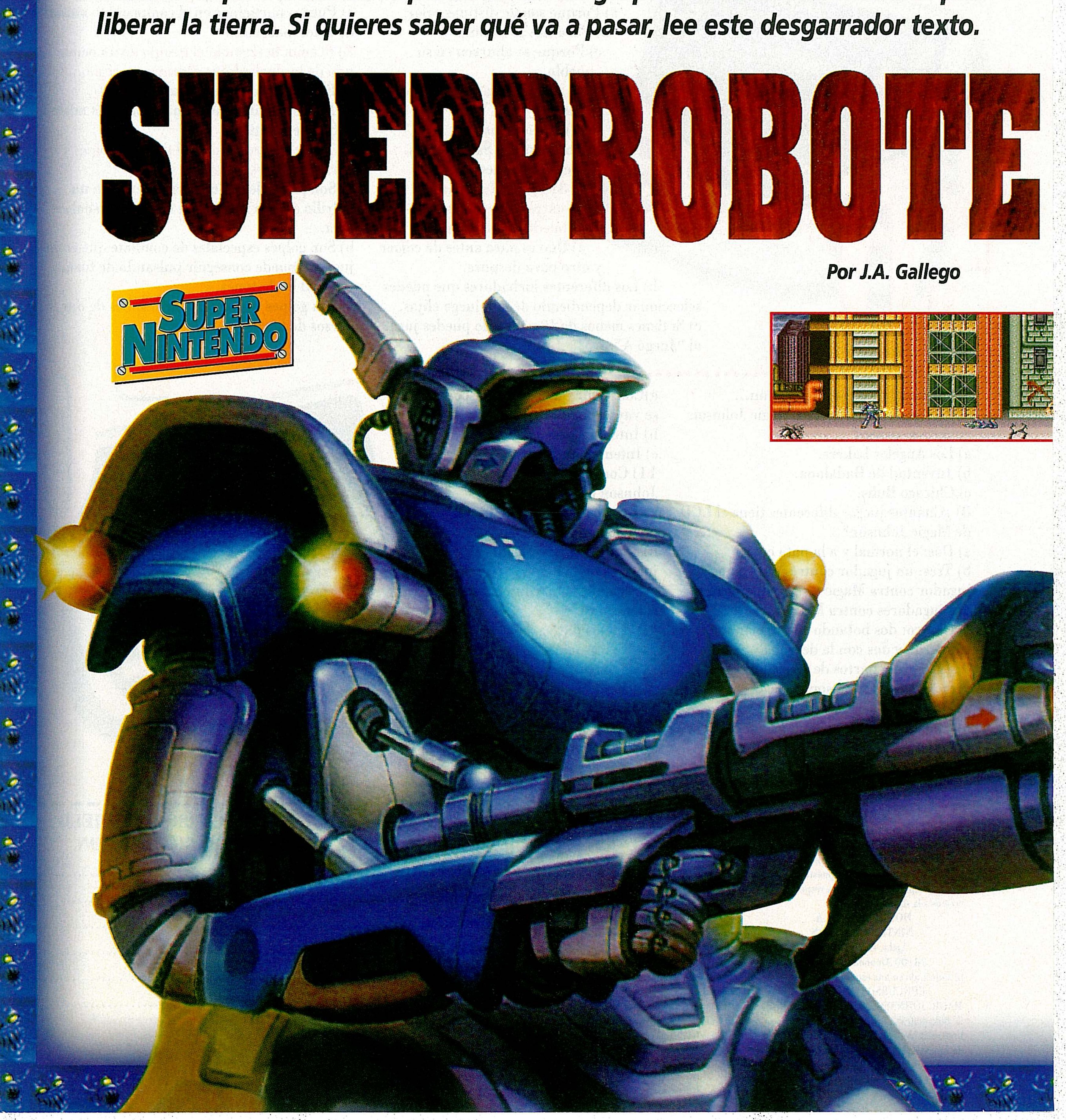
CUPÓN RESPUESTA CONCURSO HANDHELD STREET FIGHTER II Y MAGIC JOHNSON

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Lodalidad: ....
Provincia: ....
C.P.: .... Teléfono: ....
RESPUESTAS:
1.-........ 2.-....... 3.-....... 4.- ...... 5.-....... 6.-.......
7.-........ 8.-....... 9.-....... 10.- ..... 11.-...... 12.-......

Desde que la Tierra fue invadida por fuerzas extraterrestres, la humanidad perdió toda esperanza de rebelarse al yugo marciano. Sin embargo, en un oscuro laboratorio se estaba desarrollando un nuevo y poderoso prototipo de soldado inteligente, conocido por el nombre clave Probotector. En él estaban depositadas las esperanzas de un grupo de científicos ansiosos por liberar la tierra. Si quieres saber qué va a pasar, lee este desgarrador texto.

SUPERPROBOTE

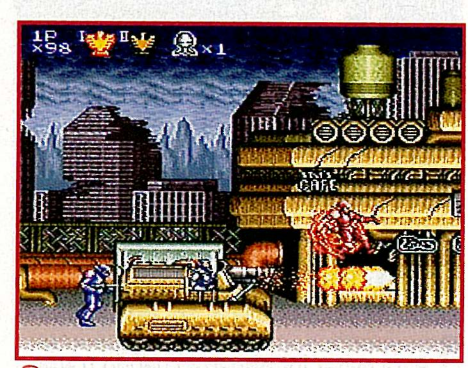
Por J.A. Gallego





Los hombres perro pueden atragantársenos si no conocemos la forma de eliminarlos: **salta sobre ellos y dispara hacia abajo en el aire.** Lástima que el PROBOTECTOR no cuente en su armamento con huesos de goma.

CTOR



Cuando montes en este sofisticado tanque, estarás **protegido del fuego enemigo**. Es una pena que las granadas acaben causando mella en su estructura, y en el momento más inoportuno le dé por **estallar en mil pedazos.**



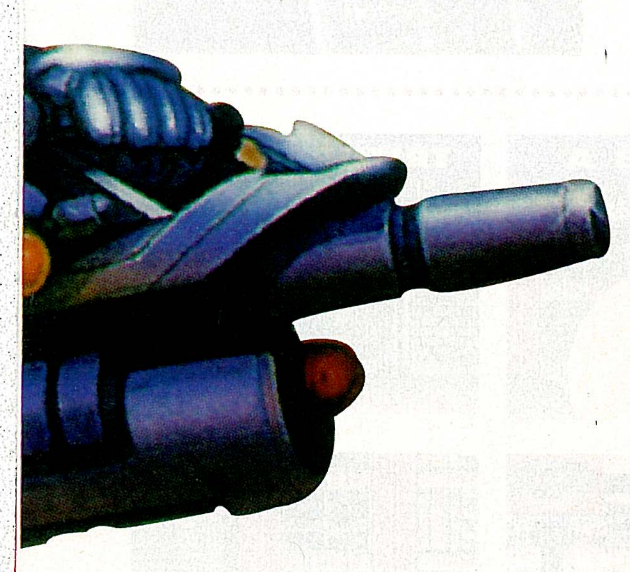
Para destruir la fortaleza, salta a la plataforma superior y **cárgate al guardián.** Baja, **dispara contra los cañones** y vuelve a bajar para vaciar los cargadores **contra el punto rojo**. No quedará nada en pie.

Al final de esta desierta avenida y camuflado entre los edificios, acecha un impresionante tanque al que no te costará demasiado destruir. Permanece **a la izquierda de la pantalla** y sus disparos no te alcanzarán.



FASE 1

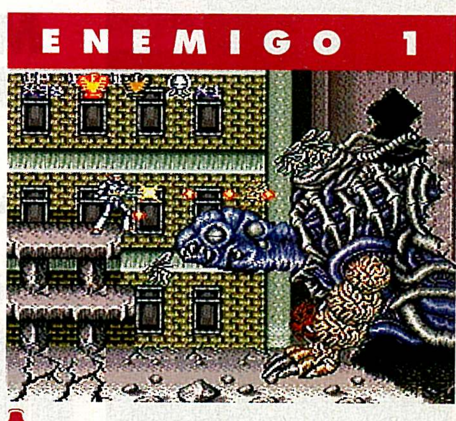
La ciudad ha sido ocupada por un sofisticado ejército de alienígenas. Tu unidad de combate PROBOTECTOR es la última esperanza de libertad para sus sufridos habitantes.



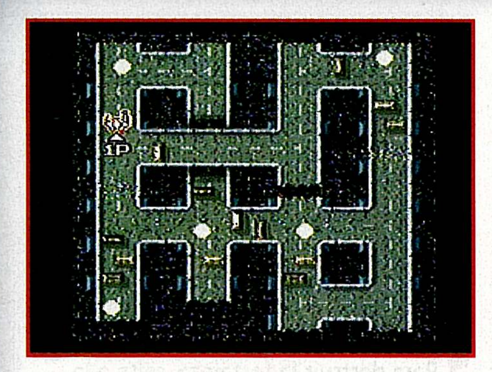
Aunque parezcan simples llamaradas, te aseguro que estas serpientes de fuego son seres vivos, y como tales **pueden ser destruidas**. Así que no te compliques demasiado la vida esquivándolas, y **dispara directo a la cabeza.**



ENEMIGO 1



TORTUGA CICLOPEA: Desde la izquierda de la pantalla, concentra tu fuego **sobre el punto rojo** (es su única zona vulnerable), y evita sus disparos **saltando sobre las plataformas.**



ENEMIGO 2



VENTILADOR ASESINO: Encárgate primero **de su cola.** Cuando la hayas destruido, el aparato tratará de aplastarte. Esquívalo y **concéntrate en su ojo rojo.** ¡Ah!, y recuerda que puedes rotar la pantalla.

Pulsando la tecla **Select**, accederemos a un mapa donde **se muestran los enlaces enemigos.** Utilízalo para orientarte por la autopista.



Para evitar los disparos cuando trates de destruir un enlace, **lánzate al asfalto** y tu tarea se limitará a un sencillísimo tiro al blanco. ¿Sencillísimo? Ya será menos.



Esto es lo que le sucede al que anda despacio y distraído: algunas secciones del puente **se destruyen a sus pies.** Así que mantén ojo avizor.



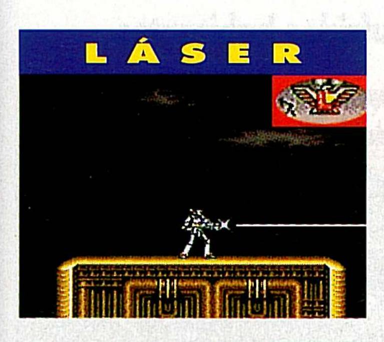


Espeluznante uso del modo 7 que convierte una fase de simple localización y destrucción en un frenético episodio en el que morir estará al alcance de cualquiera. Vé rápido, usa la cabeza, el rifle y no te duermas jamás.

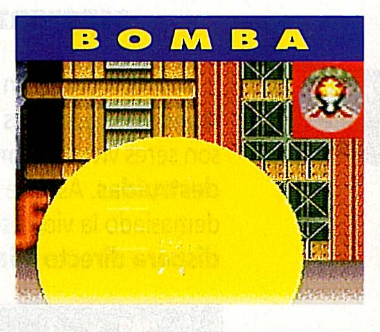
LAS MEJORES ARMAS A TU ALCANCE



LÁSER

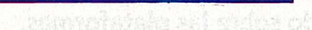


BOMBA



TRITURADORA

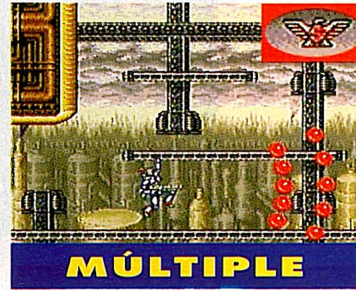




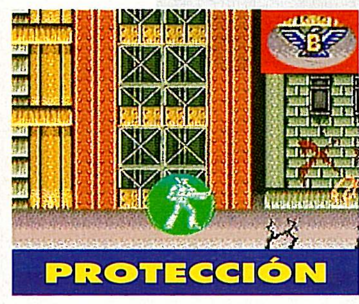
BUSCADORA



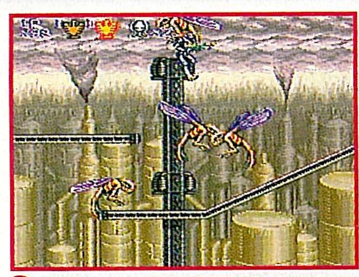
LANZALLAMAS



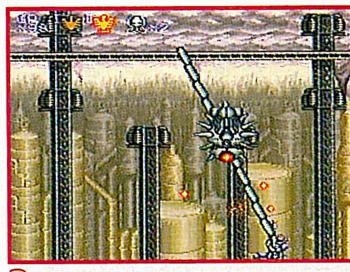
MÚLTIPLE



PROTECCIÓN



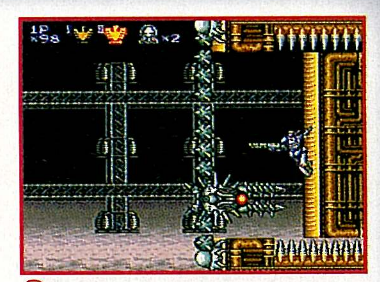
Estos insectos pueden darte un buen susto si te agarran. **Dispara en diagonal arriba-derecha mientras saltas.** No dejarás uno vivo y avanzarás a toda velocidad.



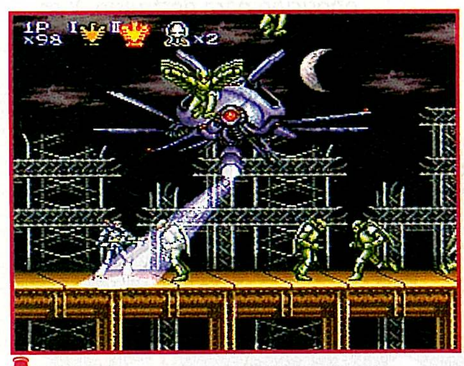
¡Bienvenido a la noria! Agárrate a los brazos de este cacharro, y cada vez que pases bajo su ojo rojo, **suéltale unas cuantas andanadas.** Es divertido, ¿eh?



Camina entre las piernas del **Trepador de Muros** evitando su pisotón, y **destruye los misiles** que te lance. ¡Ah!, y no te molestes en dispararle. De momento es indestructible.



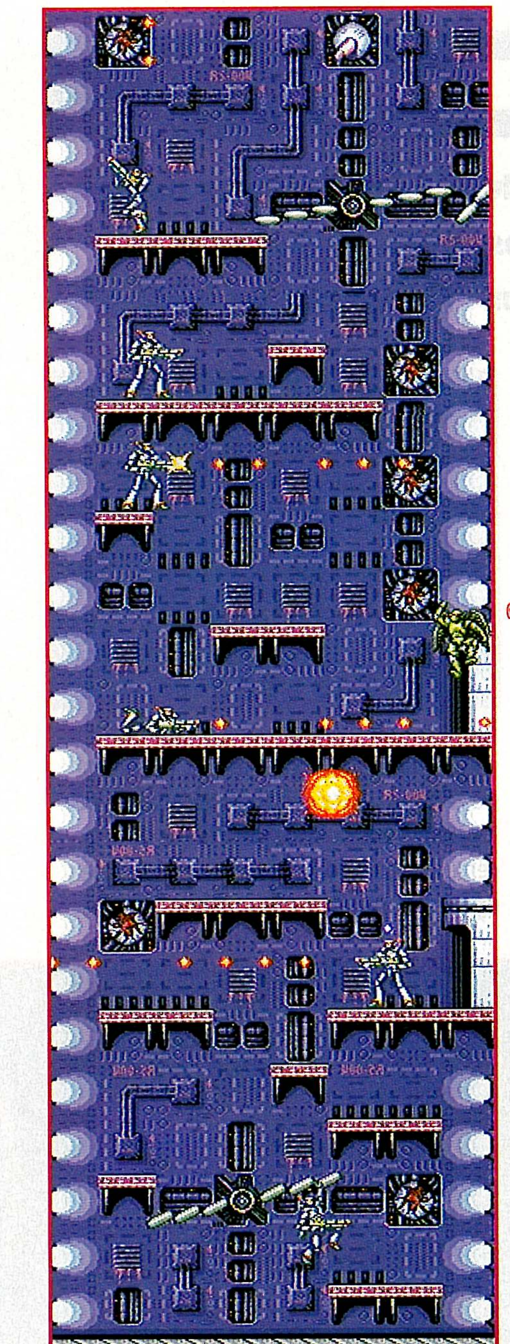
¡Al fin el Trepador de Muros muestra su punto débil! Cada vez que trate de ensartarte con sus tentáculos, **descubrirá un punto rojo.** Dirige hacia allí la intensidad de tus disparos.



Esquiva las granadas que te lanza la nave, situándote **a la izquierda** de la pantalla. Una vez acabe su bombardeo, dispara **contra el punto rojo y a los hombres pájaro** que le acompañan.



La victoria está más que nunca al alcance de la resistencia terrestre. En la moderna fábrica de armas para los marcianos jugarán nuestros PROBOTECTORS el papel más importante. O destrucción o muerte. Pero la cosa no puede seguir así.



Este par de robots no te darán problemas si eres hábil a la hora de esquivarlos: **trepando por las paredes.** Y no olvides que aunque destruyas sus piernas, seguirán atacando como posesos.

Antes de trepar a la siguiente plataforma, tómate tu tiempo en **acabar con los cañones enemigos y robots** que detengan tu avance. Así conservarás las limitadas vidas que posees.

ENEMIGO 3



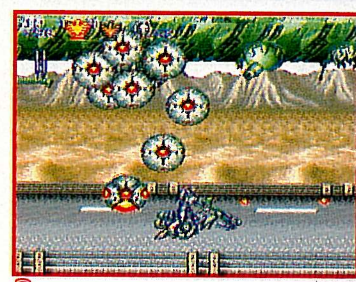
ROBOT TAQUILLERO: Corre por la pantalla **en dirección de las agujas del reloj,** evitando el flamígero aliento del monstruo. Luego, **descuélgate** y tendrás unos pocos segundos **para dispararle. Repite esta operación** hasta acabar definitivamente con él.



Destruye las motos voladoras situándote **a la derecha de la pantalla** y disparando **siempre hacia arriba.** Para evitar las granadas, salta en el momento oportuno y prepárate para otra.



Permanece **a la izquierda de la pantalla** cuando aparezca este tanque de bolsillo. **Saltando y disparando** sin cesar, acabarás con él y con el tipo del Jetpack.



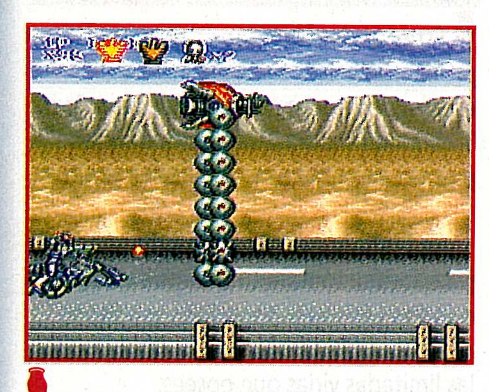
¡Canastos! A alguien de la nave espacial se le ha perdido este rosario. Desde **la derecha de la pantalla**, espera a que abran su blindaje y **dispára a los bichos uno por uno.**



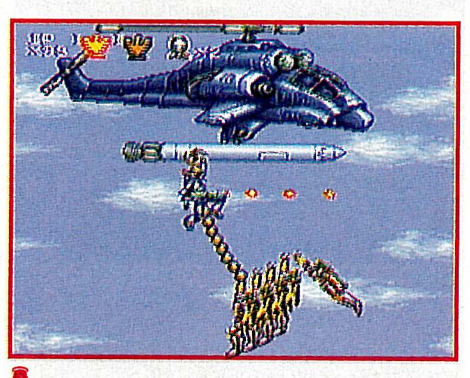
Desde luego que es un pedazo de cañón, pero afortunadamente de un solo disparo. **Pasa rápidamente bajo él,** y si no te alcanza con su rayo, no encontrarás ninguna oposición para destruirlo. Y es que los grandes enemigos son los que menos hay que temer.

FASE 4

Una fase de las duras, de carretera. Pilota tu Harley del año 2040 por mitad de delirantes paisajes y enemigos de pesadilla, hasta convertirte en un "Probotector del infierno".

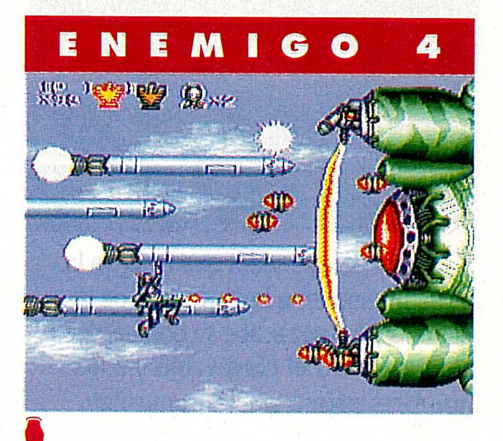


Espera a que este pintoresco robot andante pegue un brinco sobre tu cabeza para **situarte bajo él, y dispárale unas cuantas ráfagas**. Repite esta operación hasta destruirlo.



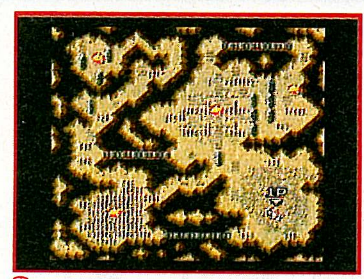
Un enemigo sorprendente, pero fácil de eliminar. Para evitar ser alcanzado por los balanceos del **Rocket Ninja**, sitúate cerca **del punto en que su cadena se agarre al misil, y dispárale** a placer.

ENEMIGO 4



MAQUINA VOLADORA INFERNAL: Mantente el mayor tiempo posible en el misil más alto, **disparando contra el generador superior**. Cuando lo hayas destruido, dirígete al más bajo y **haz lo propio**. Al destruir los dos generadores, se anulará el campo de fuerza que protege la nave y podrás **destruir a placer su "ojo rojo".** No ha sido tan difícil acabar con ella, ¿verdad?





Empieza **cerca del objetivo situado más a la izquierda,** dado que es el más **difícil de destruir**. Deberás usar el mapa a menudo para orientarte.



Los objetivos están emplazados sobre torbellinos de arena. Para evitar que te hagan girar, **mantén pulsado continuamente el botón L**



No se te ocurra **disparar mientras atraviesas los puentes,** dado que podrían derrumbarse... y ya sabes lo que te espera abajo.



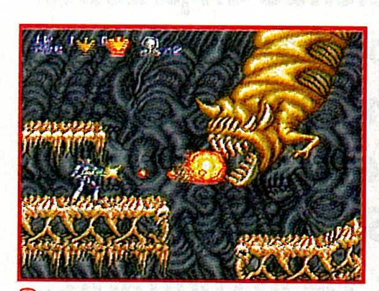
Cada vez que destruyas un objetivo **busca entre sus ruinas,** dado que podrías encontrar suculentos items de armamento.



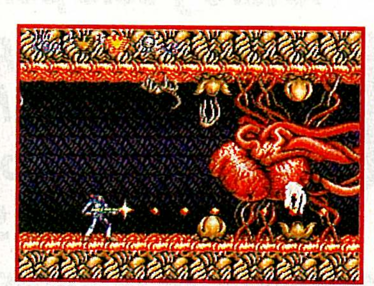
LA COSA: No te andes con remilgos y **dispara contra el ojo** de esta asquerosa masa de ligamentos, manteniéndote siempre fuera del alcance de su tentáculo. Para contrarrestar la rotación del suelo, **mantén pulsado el botón L.**



Otro esfuerzo de modo 7 con un pequeño detalle añadido: el suelo rota en diferentes direcciones. El no va más.



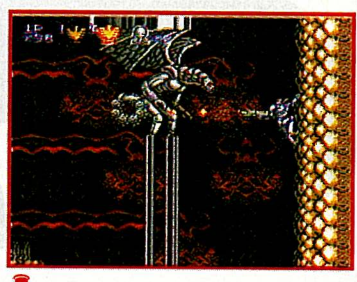
Este gusano es un bocazas, así que **sitúate al borde del agujero** y **apunta directamente a sus fauces**. Cuidado porque su vómito puede resultar muy peligroso.



Aquí va la primera lección para provocar un infarto: encárgate primero de los cuatro nidos de criaturas, y **destruye el corazón** sin otra oposición que la de tus sentimientos.



Evita las embestidas de la bestia Kimkoh colgándote del techo. Cuando el monstruo retroceda para coger carrerilla, **suéltate y descarga todo el armamento** sobre él.



Nunca te sitúes a la misma altura del alienígena metálico. Espera a que se teleporte frente a ti, desciende unos centímetros y **dispárale diagonalmente hacia arriba.**



EL ENTE: Encárgate de sus brazos, y vigila los proyectiles que te dispare. Estate atento, ya que por sus muñones seguirá mandándote alienígenas. Luego **dispara a su cabeza,** hasta poder verte las caras con el auténtico enemigo final: **el Cerebro.**



Por fin llegamos a la base enemiga. Allí encontrarás enemigos tan repulsivamente aterradores que te preguntarás si no te has metido por error en la redacción de cierta revista.



Un héroe se hace y no nace. El pequeño Samson nació como hombre, pero las circunstancias hicieron de él un héroe. Ahora Samson debe afrontar su futuro y sólo poniendo en práctica estos consejos podrás ayudarle a conseguirlo. Ahí va la primera parte de la súper guía del pequeño héroe. Si crees capaz de pasar sin ella, ni la mires. De lo contrario...

Por David García

Tres en uno

Nuestro pequeño héroe cuenta con la **inestimable ayuda de tres amigos**. Cada uno de ellos tiene sus pros y sus contras, pero son de gran utilidad en algunos arriesgados pasajes. En la **primera fase es obligatorio** que cada criatura realice **uno de los niveles,** pero elegido por la consola. En el resto, serás tú quien juzgue la participación de uno u otro personaje, teniendo siempre muy presente que cada vez que pidas ayuda a uno de los héroes **gastará parte de su energía**. Pero pasemos a hablar sobre ellos con algo más de calma:

• **Samson**: Es el protagonista de este cartucho. Será quien más intervenga en las diferentes fases dado el buen equilibrio de sus cualidades: **velocidad, potente disparo y aceptable longitud de salto**.

• **Kikira, el Dragon Lord**: Es capaz de realizar largos vuelos y es muy útil para **sobrevolar zonas de fuego o grandes superficies sin suelo**. Tan sólo tiene un **inconveniente: su longitud de vuelo**, ya que sólo se mantiene en el aire durante algunos segundos. Mi consejo es que realices siempre vuelos cortos, haciendo paradas para que Kikira recupere la respiración. A **nivel de defensas es también una buena elección, ya que goza de una potente munición**.

• **Gamm, el Rock Lord**: Es un ser muy grande, lo que le convierte en el **punto de mira** de todos sus enemigos. Es tan lento como una tortuga y su arma de ataque es pésima. Vamos, que no es precisamente un techado de virtudes.

• **K.O., el Raton**: Sus puntos fuertes son la velocidad y su pequeño tamaño. Escapar de los enemigos resulta sencillo montados en esta «moto»" pero, a cambio, sus armas dejan mucho que desear. La **potencia de sus bombas de explosión** retardada va en consonancia con su tamaño. Es muy posible que no lo utilices demasiado.

FASE 1

Las Montañas Rocosas

En este nivel **controlas al pequeño Samson**. Es relativamente fácil y no hay posibilidad de perderse. Antes de describir a los enemigos debes saber que cuentas con la posibilidad de **agarrarte a las paredes** y disparar mientras estás en ella.

Estos son los peligros más importantes:

• **Burbujas**: Al explotar, lanzan proyectiles hacia derecha e izquierda. No resultan demasiado peligrosas ya que siempre puedes esquivarlas saltando.

• **Orugas**: Caminan por el techo de la gruta y lanzan su munición cuando pasas por debajo de ellas. La manera más cómoda de eliminarlas es agarrarse a la pared, situarse a su misma altura y disparar .

• **Gusanos**: No resultan un problema ya que no disparan, ni satan, ni nada. Atácalos cuando se acerquen .

• **Peces Voladores**: Forman una fila vertical que te impide continuar. El problema se agrava cuando comienzan a disparar. Deberás eliminarlos si quieres continuar sin problemas.

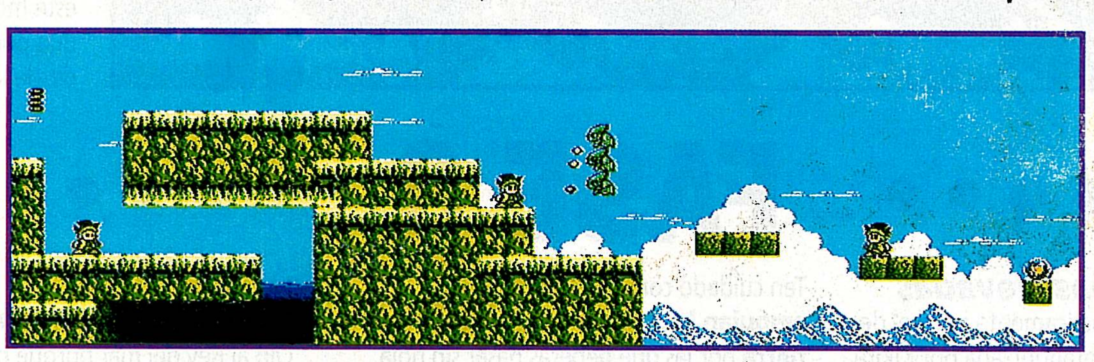
• **Plataformas**: Hay que saltar de una a otra. Pero atención: si caes al vacío deberás volver a empezar la fase.

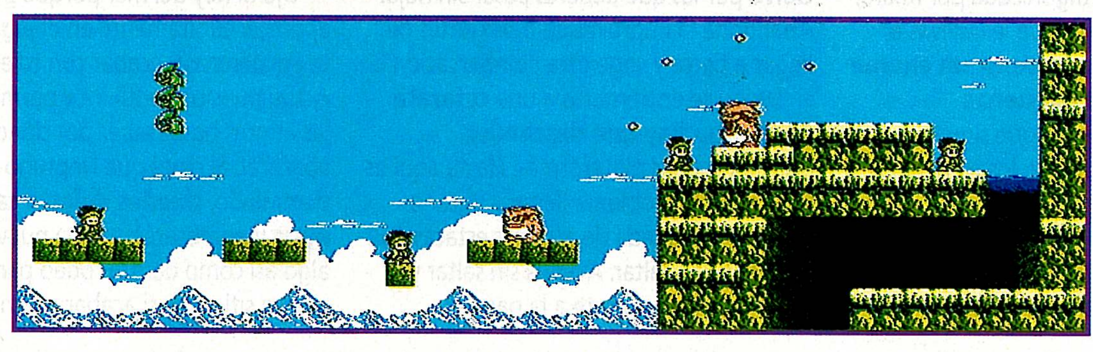
• **Charcos de Lava**: Tan sólo hay que dar un buen salto, y si ves que no vas a llegar siempre existe la posibilidad de agarrarse a una pared y llegar hasta arriba escalando.

El Mar de Lava

En este nivel te transformarás en **Kikira, el dragón**. Su control es bastante cómodo y más en esta fase, que está plagada de peligrosos charcos de lava. El único problema es que Kikira no realiza un vuelo constante, sino que a los pocos metros empieza a descender.

El paisaje de este nivel está repleto de pequeños torbellinos que en la mayoría de los casos pueden ayudarnos a llegar de una zona a otra. Para ello no hay más que **saltar en el momento en que el torbellino** pase sobre nosotros.Para abandonarlo, pulsa de nuevo el botón de salto. No vayas mucho tiempo sobre una misma corriente de aire, puesto que en cualquier momento puede extinguirse. Lo correcto es **bajarse siempre que veas una plataforma**, y luego coger otro torbellino hasta la siguiente plataforma. De esta manera no tendrás ningún problema. Igualmente, se puede hacer sin necesidad de huracanes: con el vuelo de Kikira, pero es algo más arriesgado, ya que el dragón puede agotarse antes de que alcance un punto en el que poder descender.





La Selva Animal

Ahora **será Gamm, el hombre de roca,** nuestro protagonista. Su arma de ataque va en consonancia con su estilo: **una fila de piedras unidas entre sí**. Es efectiva pero no permite atacar al enemigo hasta que no se encuentran cerca.

El mayor peligro de este nivel son unas afilidas espadas que **intentarán impactar contra tu pétreo cuerpo**. La mejor manera de evitarlas es agachándose.

Tampoco olvides los **saltos sobre las setas, ni el pajarillo rosa** que aparece en algunas ocasiones y que te puede hacer caer al vacio. Asegúrate antes de saltar.

El Bosque

K.O., el ratón, es el personaje elegido para realizar este nivel. Es **escurridizo, saltarín, y se puede agarrar a la pared**. Su punto más débil es la munición. **Lanza pequeñas bombas de explosión** retardada que **difícilmente pueden destruir a enemigos superiores** en tamaño. La mejor tactica es evitar los enfrentamientos: jamás saldrás bien parado, por mucho que lo intentes.

Enemigos: **gusanos, bolas de pinchos y orugas** que ya hemos descrito. Presta atención porque en varias ocasiones **aparecen algunos objetos interesantes, pero llegar hasta ellos es bastante complicado** ya que están rodeados de peligros. De todas formas, ya sabes, en el peligro está la emoción.

Enemigo Final: El Doble de Kikira

Un extraño enfrentamiento se produce al final del recorrido: **tu más fiel amigo, Kikira, se enfrenta a ti**. Pero no te dejes engañar. Todo es una **ilusión óptica del Príncipe de la Oscuridad**, que pretende que no ataques a tu amigo, mientras éste te despedaza. No tengas piedad y lucha contra él, lanzando toda la munición que puedas.

FASE 2

Las Ruinas

A partir de este momento será posible elegir personaje. **Te recomiendo que hagas uso de Samson**, ya que se adapta bien a las cirunstancias de este nivel.

Los mayores enemigos son un **grupo de sapos que lanzan unas asquerosas** bolas como munición, pero no son muy difíciles de eliminar siempre y cuando te adelantes al lanzamiento de su "proyectil". También aparecen **pinchos y algún que otro gusano**, muy propio de estos terrenos.

Enemigo Final: El Mago Verde

El mago **tiene la capacidad de materializarse y desaparecer a su antojo**, por lo que alcanzarlo es una tarea complicada. Si logras acabar con él, te enfrentarás a otro enviado del mal: Un monstruo verde que duplica la energía del mago y goza de un arsenal que va desde las ondas de energía hasta proyectiles. El dragón Kikira te puede ser útil en este momento, ya que puede atacar desde las alturas.



FASE 3

Las Montañas Nevadas

Este nivel es prácticamente igual al de la primera fase, protagonizada por Kikira, de ahí que lo mejor es que le vuelvas a utilizar. En él debes **atravesar un enome terreno utilizando pequeñas plataformas**. Recuerda que sigues contando con la ayuda de los torbellinos.

Por el Agua

El objetivo de esta fase es atravesar un rio utilizando unas simple hojas de parra. Ten cuidado con los **pájaros que empujan la canoa y con las zonas de tierra** por las que deberás pasar sin hoja. Abandona la improvisada balsa antes de llegar a tierra y coge otra "embarcación".

Luego te enfrentarás a una **catarata por la que hay que descender** utilizando unas plataformas. Hasta aquí es fácil, pero el problema llega al saltar a tierra:está plagada de afiladas estacas que te impedirán saltar. Avanza sin saltar y antes de caer, ágarrate a la pared.

Enemigo Final: El OScuro Neptuno

Ojo al Rey del mar porque puede aparecer súbitamente en el lugar donde te encuentras y acabar con tu energía. Actúa pues como Kikira y permanece en las alturas hasta saber por dónde va a aparecer. Si crees que Neptuno es demasiado, **puedes dejarte caer al agua** y aparecerás en una nueva fase. Es algo así como dar un rodeo para llegar al mismo sitio que si acabaras con Neptuno.





Es la hora de jugar ....

al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

NUEVO EN ESPAÑA

TUS JUEGOS FAVORITOS ¡¡EN RELOJ!!

¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡RESCATA A LA PRINCESA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

!PON A PRUEBA TU COCO!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris..................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ..................................P.V.P. 3.950 ptas.

NT

NOMBRE..APELLIDOS..
DOMICILIO..LOCALIDAD..
PROVINCIA..............................CODIGO POSTAL....................TELEFONO..........................

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº..
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta..
Titular de la tarjeta (si es distinto)..

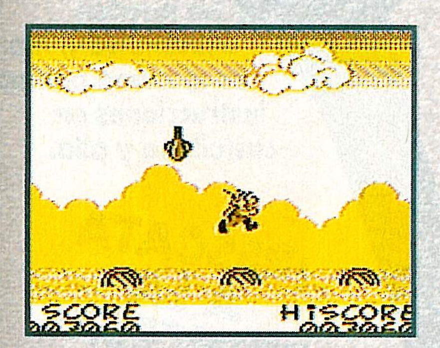
Fecha y firma:

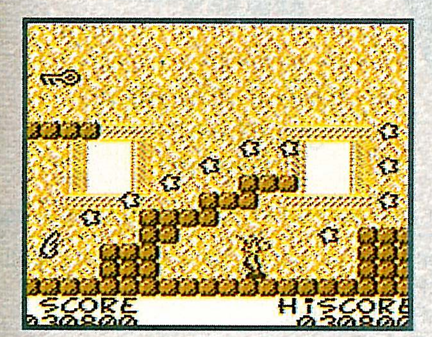
Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

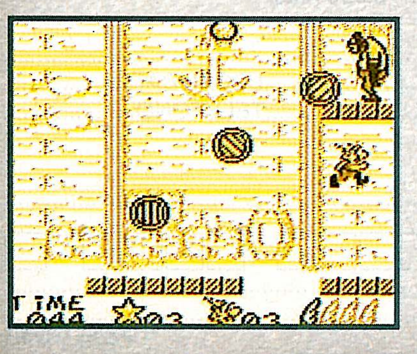
ASTERIX

"Año 50 antes de Cristo. Toda la Galia está ocupada por los romanos. ¿Toda? ¡No! Una aldea poblada por irreductibles galos resiste todavía a la invasión..." Tanto si te suenan estas palabras como si no, seguro que ya estás deseando ayudar al héroe francés más famoso de todos los tiempos a rescatar a su amigo del alma.

LA LLAVE DE LA DIVERSIÓN







Como ya viene sucediendo en muchos cartuchos plataformeros, **las habitaciones secretas** ponen una nota de emoción en el desarrollo de Asterix. Hay una media de **tres salas secretas por nivel**. Descubrirlas y resolverlas con éxito se convertirá en una manía bastante sana.

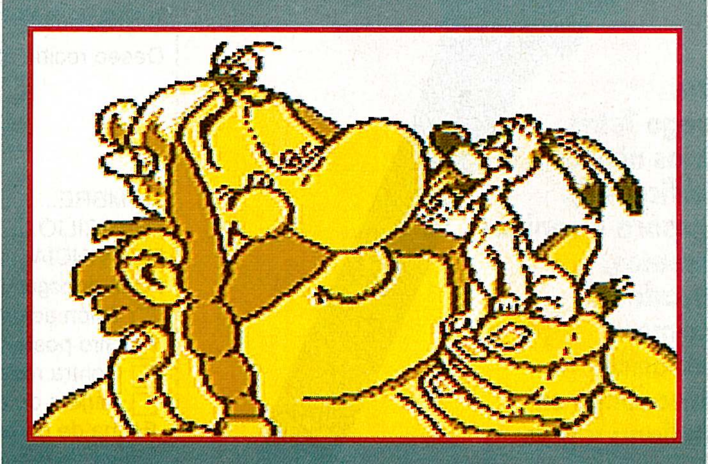
Pero además, en este genial cartucho contarás con un aliciente adicional: cada habitación **es distinta a todas las demás**, y a medida que avances en el juego, conseguir **todos los regalos que hay ocultos en ellas** se convertirá en una tarea muy complicada.

Así que ya lo sabes, estas misteriosas habitaciones pueden convertirse en **un gran reto** para tu fama de jugador consumado. Esfuérzate, intenta resolverlas a la perfección y... disfruta. **Será como si tuvieras dos juegos en uno.**

ASÍ HABLÓ PANORAMIX

Estos son los consejos que Panoramix, el druida galo de la tribu, dio a su amigo Asterix antes de partir. A lo mejor, a ti también te sirven de algo:

- **El regalo no ocupa lugar:** Procura conseguir todos los **regalos y estrellas** que encuentres en tu camino. Esta será además la única forma de hacer aparecer las **habitaciones secretas**. Y por si fuera poco, cada 50 estrellas conseguirás una preciosa **vida extra**.
- **Con astucia y memoria, llegarás a la gloria**: Debes **fijarte dónde hay una habitación secreta**, porque si en esa ocasión no logras alcanzarla, quizá puedas llegar a ella en la próxima partida.
- Recuerda el famoso proverbio galo: **El escudo protege, la pócima da caña, el laurel da la vida, y el jabalí, al ajillo**. Curioso refrán, ¿no?

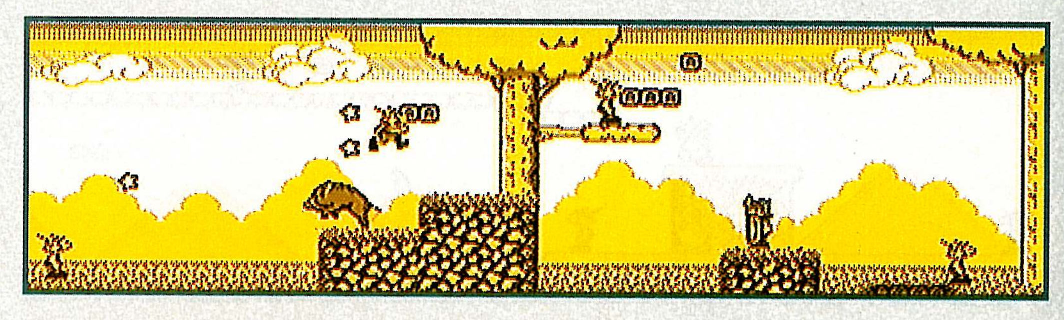


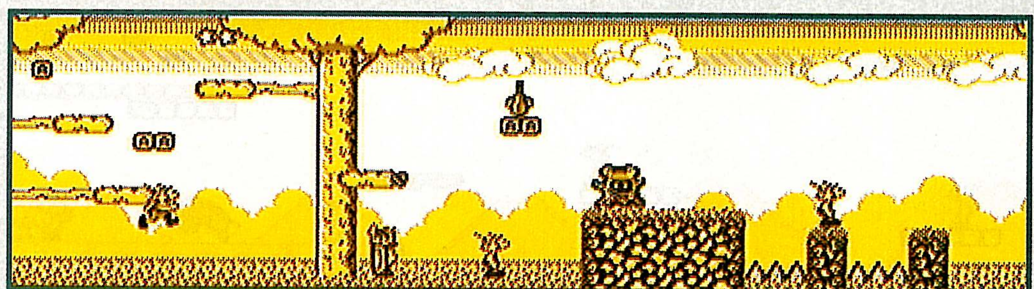
GALIA

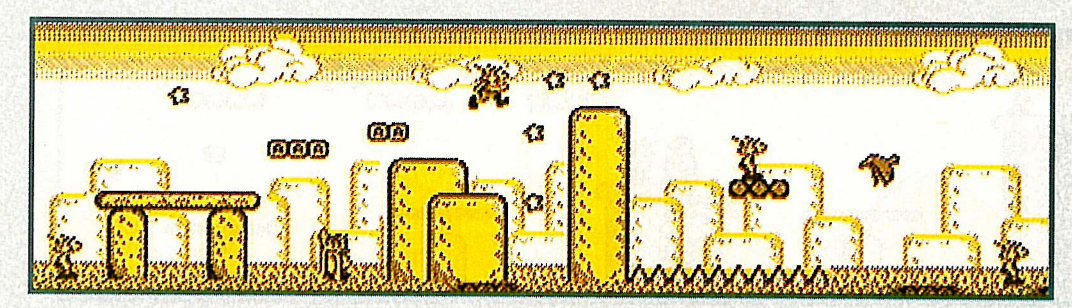
Fase 1.1: La noticia

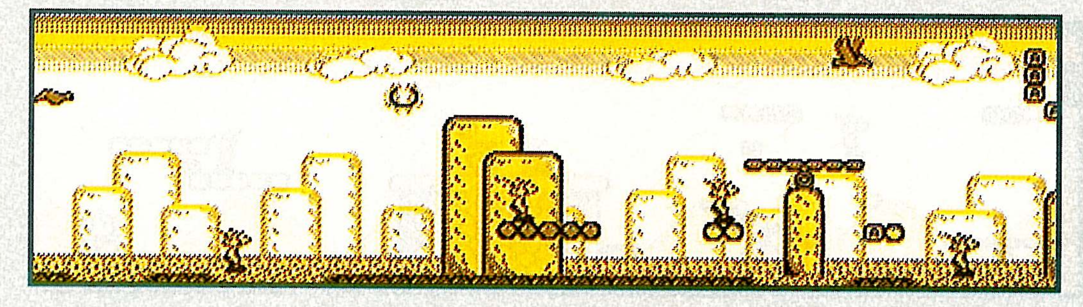
Al despertar, Asterix ha recibido un mensaje de su druida Panoramix: **¡Los romanos han secuestrado a Obelix** para exhibirlo en el circo! Por Tutatis, estos romanos están locos. Ipso facto, deberás lanzarte a la búsqueda de su inseparable amigo, porque si no lo encuentras pronto, puede acabar con todo el Imperio.

Parece que esta mañana el bosque está revuelto: patrullas de centuriones romanos, taxi-jabalíes, enemigos ocultos en troncos de árbol, afiladas estacas... Y entre tanto mogollón, todavía tendrás que ser capaz de **encontrar** dos habitaciones secretas.









Fase 1.2: De turismo

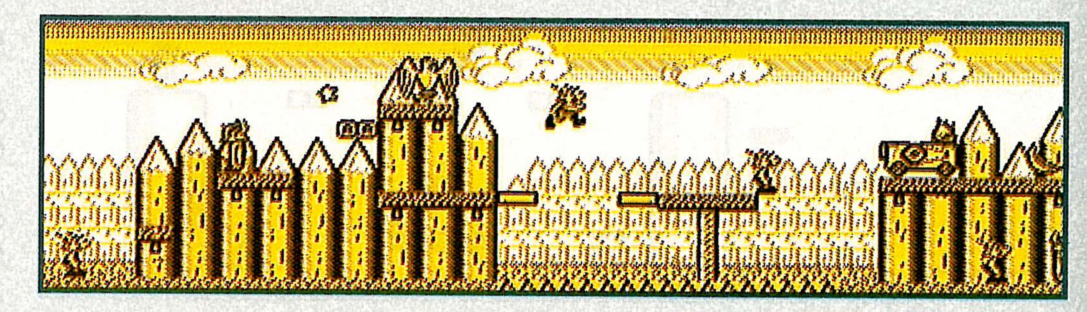
Pero la Galia no es sólo bosque, y muy pronto te encontrarás con sus famosos monumentos prehistóricos. Son **dólmenes y menhires** que te ayudarán a saltar con gran gracejo, dando algún que otro soplamocos a los inaguantables pajarillos y evitando los peligros que acechan en el suelo.

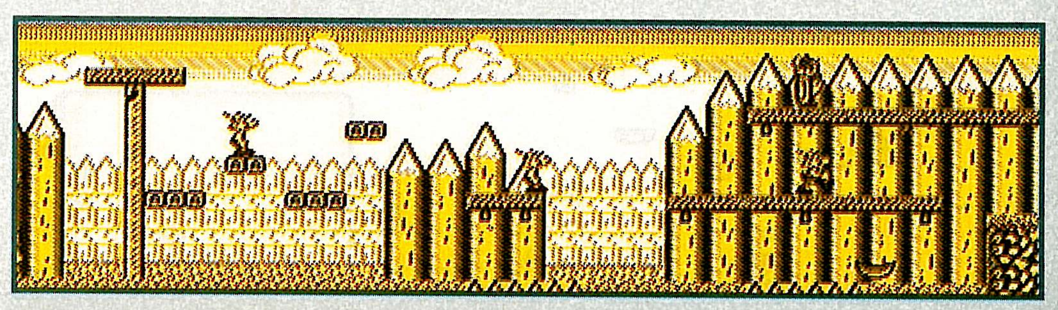
Y para transportarse entre piedra y piedra, nada mejor que unos **divertidos balancines** que muy pronto aprenderás a controlar. Basta con mantener el equilibrio y saltar en el momento justo. Tras el primero de ellos, hay **una habitación sorpresa** esperándote. ¿Será la única?

Fase 1.3: Más peligros

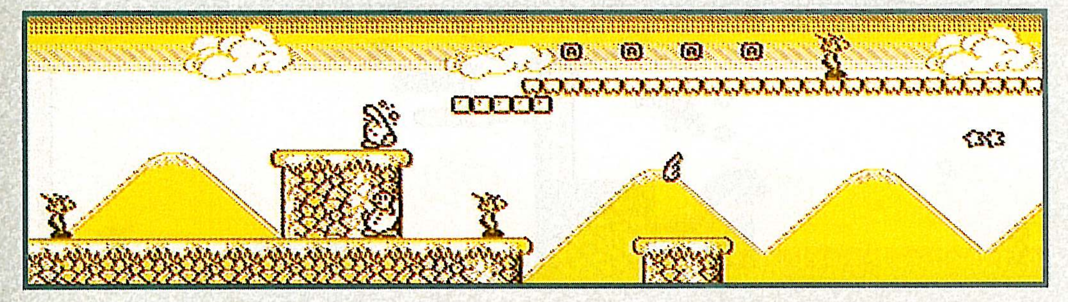
El olfato guía a Asterix hasta una peligrosa trampa: **el fuerte romano**. Nada más entrar en él con cara de haberse perdido, un águila victoriosa, símbolo del Imperio, intentará hacer caer sobre él todo el peso de la ley.

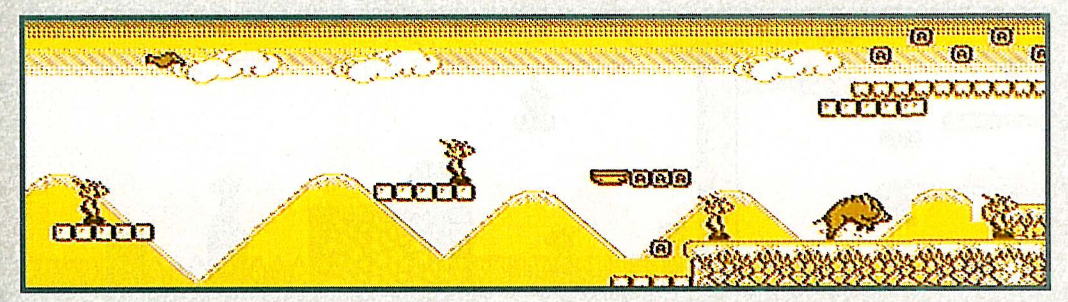
Pero los peligros no acaban aquí. Además de los soldados romanos, las catapultas y unas curiosas cuchillas pendulares, deberás sortear unos **mortíferos fosos con puentes levadizos**. Por fin, después de un buen trago de poción, **pisas el pie a un centurión** hasta que le haces confesar: Obelix ha sido **trasladado a Helvecia**. También es mala pata.





HELVECIA





Fase 2.1: ¡Qué frio!

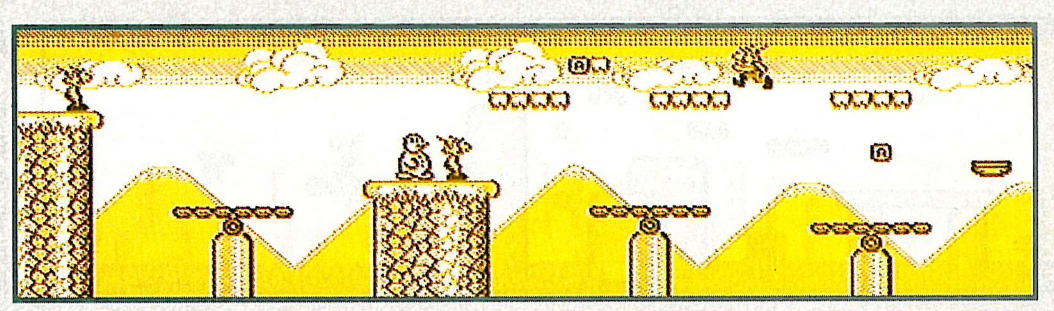
El recibimiento en el país vecino no es precisamente cálido, pues verás atónito como muñecos de nieve se despojan de sus cabezas para arrojártelas nada más llegar. El mejor remedio: **un buen par de puñetazos**. Por cierto, en algunos lugares la nieve parece hundida, así que sin duda Obelix ha pasado por allí.

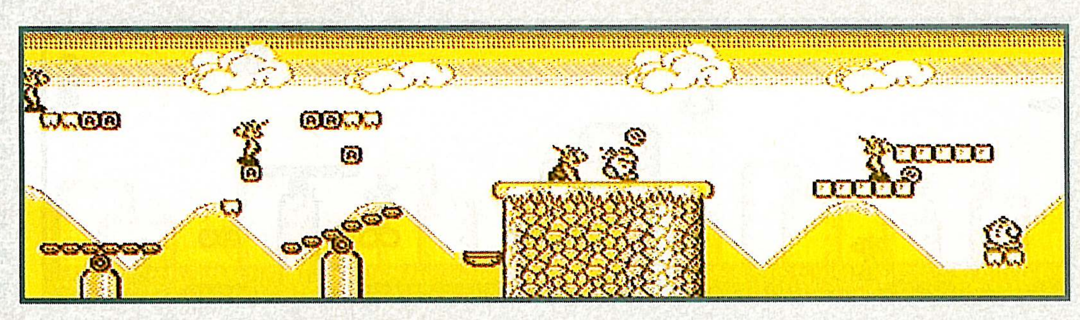
Ten mucha prudencia al saltar de una plataforma a otra, sin perder de vista las habitaciones secretas. En algún caso, un salto al vacío puede ser el mejor camino a ellas. ¡Ah!, **cuidado con las formaciones heladas**, porque resultan muy resbaladizas.

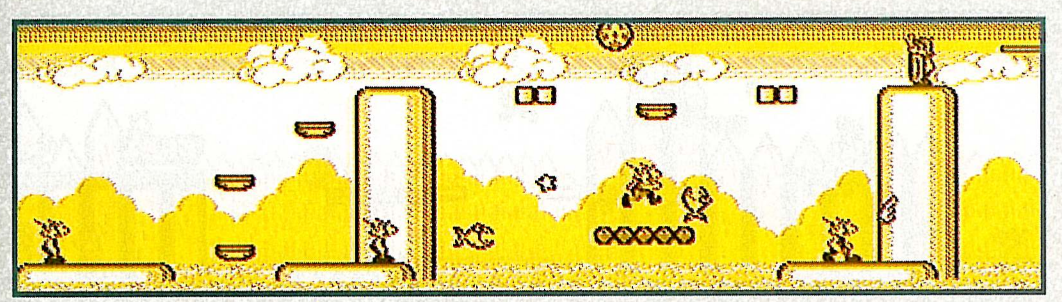
Fase 2.2: Para hábiles

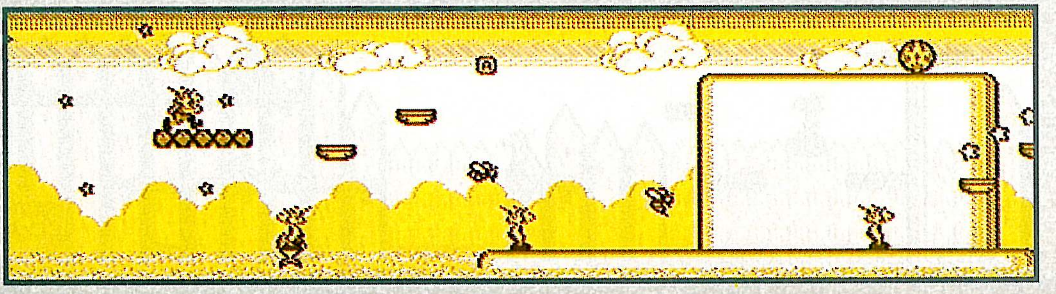
Si quieres saber qué es el vértigo, prueba a saltar entre todos estos balancines **sin desperdiciar ni uno solo de los regalos**. Difícil, pero divertido. Si no fuera porque tu calendario marca muchos años antes de Cristo, instalarías aquí una estupenda estación de esquí.

Poco después verás unos **pivotes helados** que te invitan a brincar a placer, para acabar la visita en esas molestas plataformas **que se hunden nada más pisarlas**. Y en medio de este barullo hay **tres habitaciones secretas** llenas de regalos que te están esperando.









Fase 2.3: En los lagos

Esto va mejorando. Detrás de una colina, Asterix avista **agua dulce.** Una de dos: u Obelix ha aprendido a nadar o los romanos lo han utilizado como flotador. Y es que el paisaje suizo pasa de la montaña a los grandes lagos, sin darse uno cuenta.

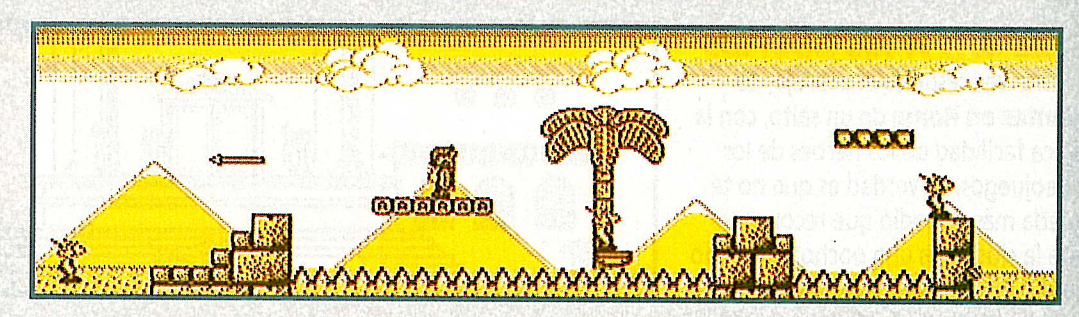
Qué se puede esperar de una zona así. Pues aparte de otros enemigos ya vistos, habrá **peces depredadores** que intentarán morder todo lo que pillen, y **abejas asesinas** de picadura mortífera. Vaya, ahora recuerdo que se me olvidó pedirle a Panoramix el repelente contra insectos... Y para colmo, ni rastro de Obelix.

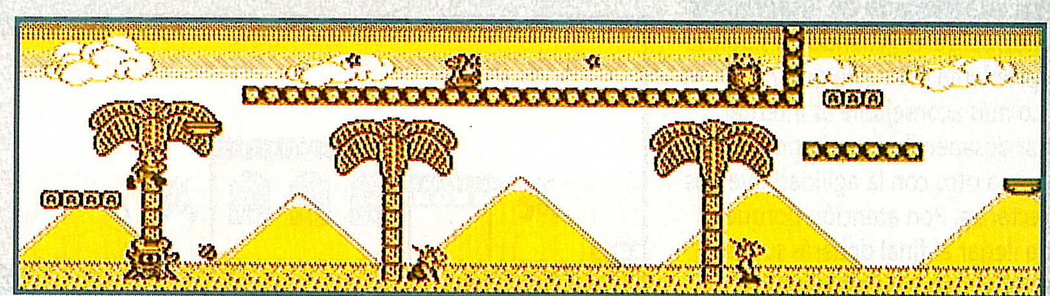
EGIPTO

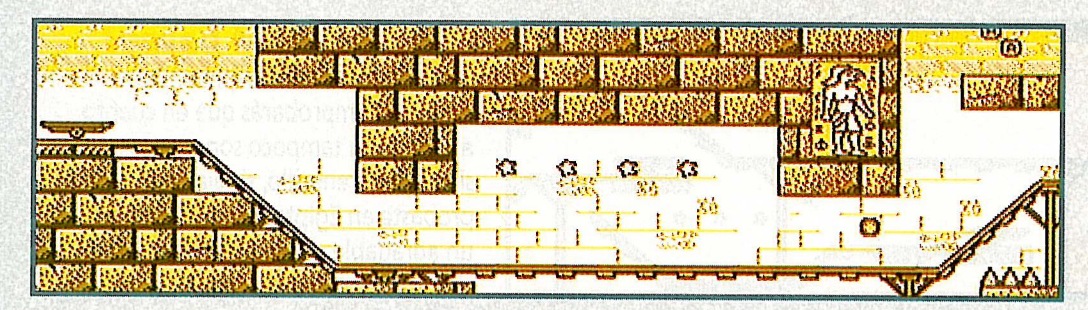
Fase 3.1: El país de Ra

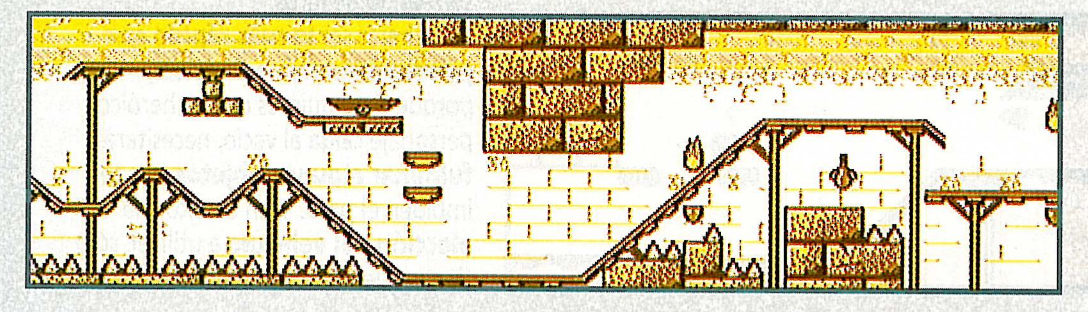
Tras sobornar a un tabernero helvético, te informas de que tu socio ha sido trasladado **al lejano Egipto**. Bueno, lejano para algunos, porque tú te plantas allí en un par de pantallas. Entre palmera y palmera, te esperan algunos enigmas que resolver para conseguir todos tus regalos y la llave de las habitaciones secretas.

Los enemigos son variados: guerreros con lanza, patos salvajes, abejas... nada es bastante con tal de custodiar **los templos sagrados**. Por su tamaño, éstos parecen el único lugar donde puede estar el bueno de Obelix, así que habrá que visitarlos.









Fase 3.2: Vías de acero

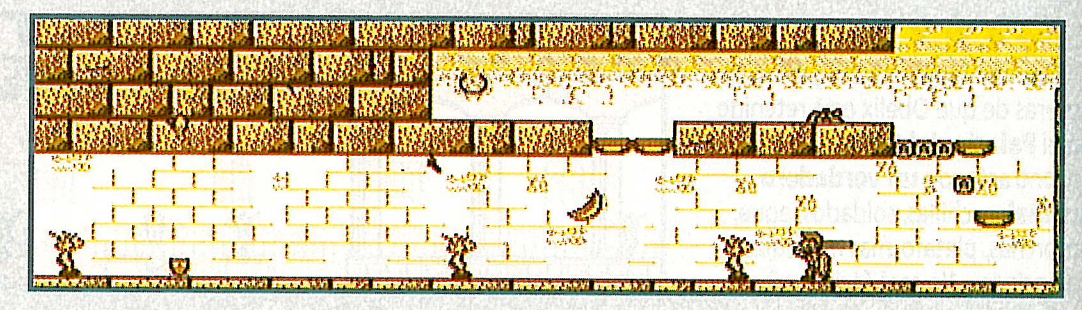
Tu entrada en el templo no podía ser más espectacular: una especie de vagoneta te conducirá **por un entramado de vías** que nunca se sabe dónde desembocarán. No te despistes, pues deberás fijarte bien en el recorrido de las vagonetas para subirte en aquella que más te interese. Avisado estás.

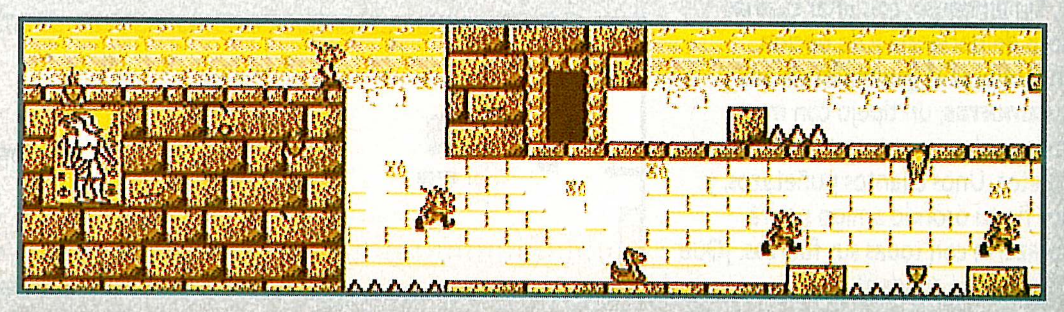
Además, mientras las **arañas y antorchas** intentan ponértelo un poco más difícil, las figuras grabadas en la pared aprovecharán **para dispararte sin piedad**. Y es que los egipcios, además de ir siempre de perfil, tienen muy mal perder.

Fase 3.3: El laberinto

El interior del templo es una **auténtica fortificación**, en la que todos los enemigos intentarán impedirte que alcances tu destino. Suerte que trajiste contigo una buena **cantimplora de poción**.

Para alcanzar la puerta de salida, tendrás que atravesar **un laberinto plagado de peligros** -mucha atención a los bloques de piedra que caen del techo-. Y una vez llegues al santuario, te encontrarás una nota en latín que viene a decir: "Pequeño y estúpido galo, nos llevamos a tu gordo amigo a un lugar que aparece en los crucigramas como «amor al revés»".



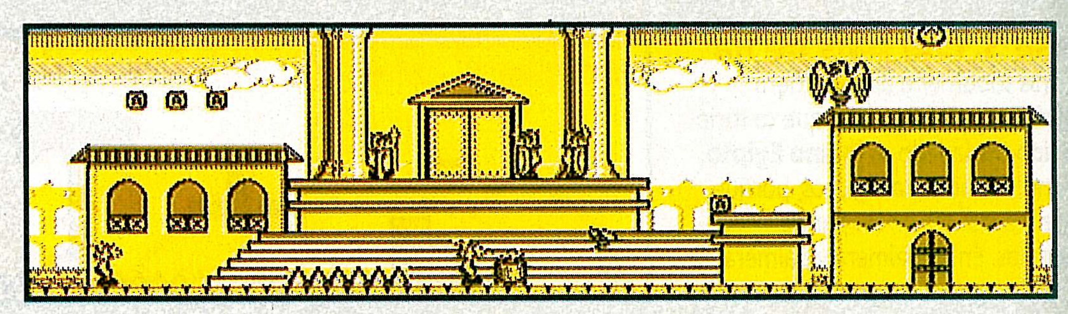


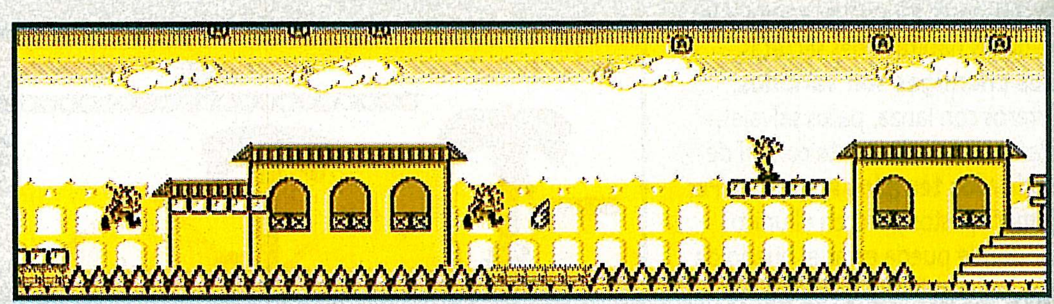
ROMA

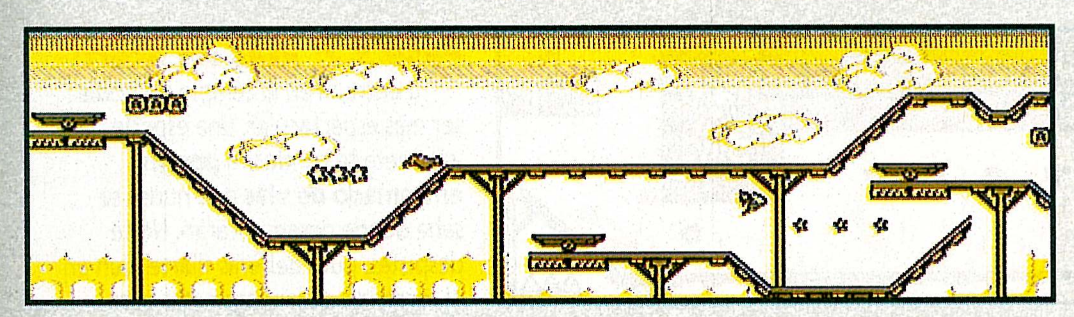
Fase 4.1: A las puertas

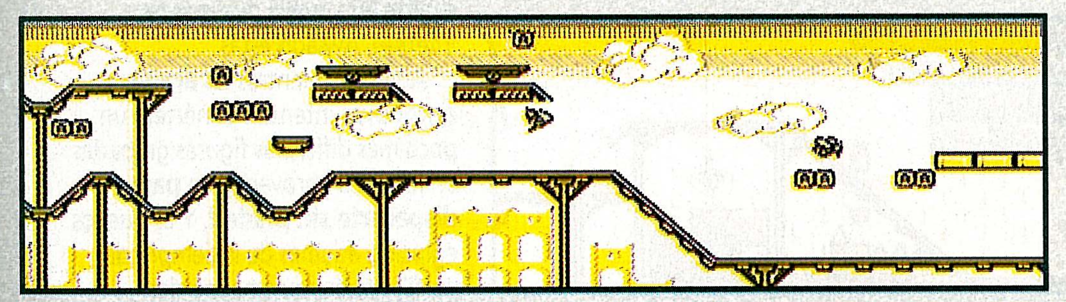
Una vez resuelto el acertijo, **te plantas en Roma** de un salto, con la típica facilidad de los héroes de los videojuegos. La verdad es que no te queda más remedio que reconocer que la ciudad es una pocholada. Todo limpio y ordenado, sólo tiene una pega: está **plagada de legionarios romanos**. Pero, ¿cuándo ha sido eso un problema para este galo?

Lo más aconsejable es intentar pasar desapercibido, saltando de un tejado a otro con la agilidad que nos caracteriza. Pon atención porque para llegar al final deberás superar un **peligroso mar de pinchos**.









Fase 4.2: ¡Qué paseo!

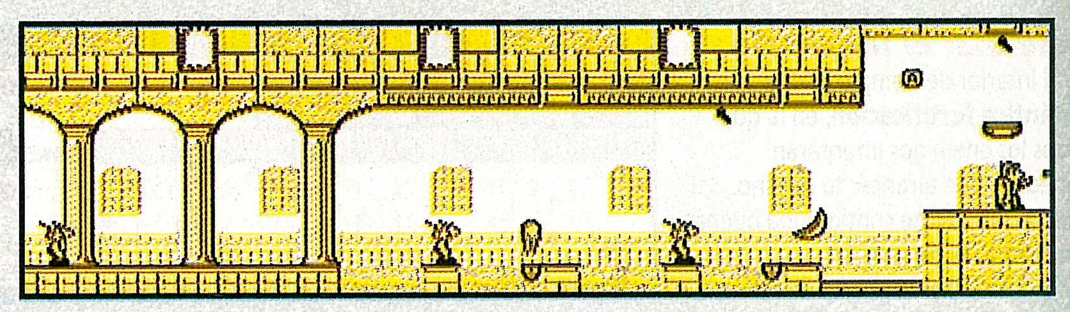
Y si famosa es la arquitectura romana, comprobarás que en cuanto a ingeniería tampoco son mancos. Un simpático trenecillo, similar al que probaste en Egipto, te conducirá en un agradable «viaje turístico» por la ciudad, recolectando regalos y sorteando peligros.

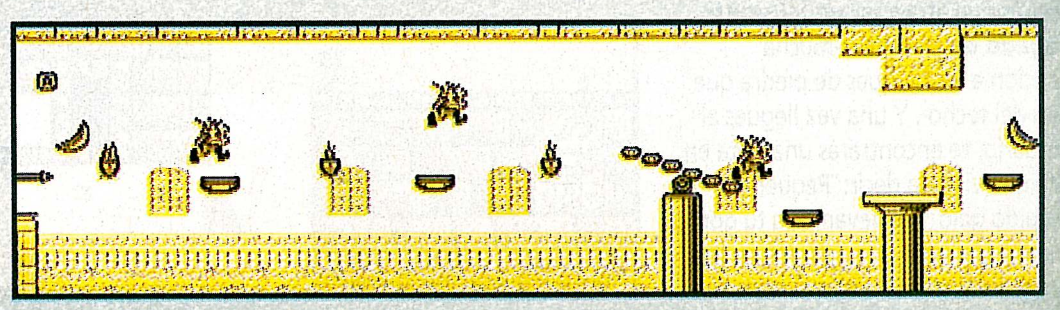
Deberás ser **lo más rápido que puedas** en tu forma de actuar, porque si no quieres que tu heróico personaje caiga al vacío, necesitarás **fulminar algunos objetos** que te impiden el paso. Y en cuanto a la **elección del vehículo** a utilizar, sólo tienes que usar tu proverbial astucia.

Fase 4.3: Y Obelix...

Tras una rápida investigación, te enteras de que Obelix está retenido en el **Palacio del César**. Allí te encontrarás con **un verdadero arsenal**: cuchillas, soldados, agua, antorchas, plataformas movedizas, balancines... No será fácil, ¿eh?

Sin embargo, con unas buenas dosis de paciencia y de poción, encontrarás al **guardián de las mazmorras**, un tipejo con muy malas pulgas que te arrojará diversos objetos. Unos cuantos puñetazos, y por fin tu orondo amigo podrá abrazarte con todas sus fuerzas. ¡Que los dioses te ayuden!

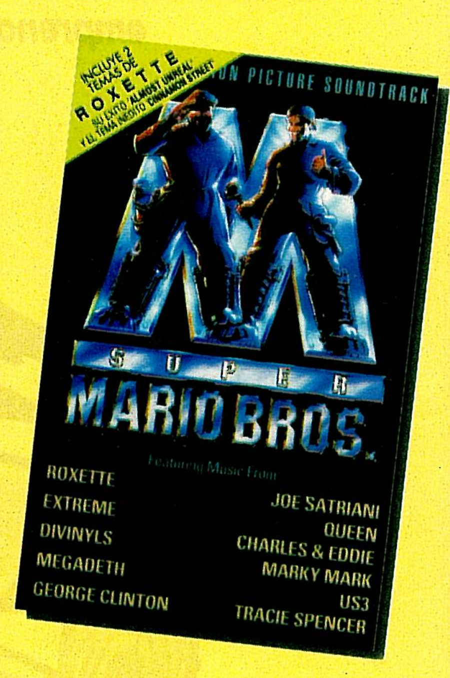




GANADORES DEL CONCURSO SUPER MARIO BROS.



Cada uno de los 100 nombres que tenéis ahí abajo está, desde ya, disfrutando del sonido de la magnífica banda sonora de SMB, el film. Fue sencillo. Sabían las canciones originales de la peli, las encontraron en la complicada sopa de letras que propusimos, enviaron las soluciones y... a escuchar buena música. Pues eso, que felicidades a todos.



Raúl José Gomez Lozano	Elche
Víctor Beltran Muñoz	Elda
Francisco Medina Jaume	Almería
José M. Fabes Sánchez	Almería
Daniel Sánchez Cuadrado	Almeria
Daniel Muñoz Briones	Villena
Alberto Huarcaya Azañón	Mallorca
Javier Tobías Falguera	Mallorca
Miguel Titos Ramis	Mallorca
Sebastian Verdikt	Son F.Calvia
Jaime Font Flinch	Barcelona
Diego Lázaro Agudo	Barcelona
Xavier Rodríguez García	Barcelona
Pere Arnaldo	Barcelona
David Mota Sánchez	Barcelona
Joaquín Barjola Molina	Barcelona
Antonio Crespo López	Barcelona
Antonio Garrido Morales	Tarrasa
Antonio González Salazar	Mataró
Sergio Merdino Arrufat	El Masnou
Jordi Rafael Arrey	Torello
Laia Martín Martín	L'hospitalet
Cedric Escoriza Redón	L'Hospitalet
Javier Hernández Jodar	Hospitalet
Víctor Sada Remisa	Badalona
Pau Soler Medina	Badalona
Fco. Morales del Estal	Cornellá
Francisco Fdez. Garrido	Cádiz
Pedro Guerrero Mateo	Cádiz
José Luis Varela Ortega`	Cádiz
Scotty Black Pacheco	Rota
Cristian Boix Serrano	Castellón
Manuel López Godoy	Cordoba
Antonio Corpas Cuenca	Lucena
Salvador Pernas Permuy	El Ferrol
Javier Rodríguez Torres	Dodro
Jorge Rojas Simón	Guadalajara
Sebastián Couto Doval	S. Sebastián
Josè Dios Ayoarzábal	Rentería
Fco. Javier Pinilla Sosa	Zumaia
Francisco Roldán Merino	León
Carlos Pallarublo Ripoll	Lérida
Jordi Mostany Brualla	Alpicat
Virginia Fernandez Ruíz	Haro
Eduardo Martínez Sedano	Haro
Roque Romero Rúa	Lago Xobe
Ignacio Ramírez	Madrid
Oscar Zapata González	Madrid
Daniel Isidro González	Madrid
Santiago Morán Cossío	Madrid
Esther Casado	Madrid
Luis Blanco Cetalvo	Madrid
Rafael Marín	Madrid
Guillermo Frutos Narváez	Madrid
Víctor Domínguez Alegría	Madrid
Angel Hernández Ranera	Madrid
José Luis Pérez Gutierrez	Madrid
Ignacio Zafra	Madrid
Angel Fernández López	Madrid
Gema Almoguera	Madrid
Javier Santos	Madrid
David Romero Espada	El Escorial
Carmen Martín Camacho	Madrid
D. Mendieta Bodeguero	Madrid
Irene García Frank	Madrid
Raúl Casado Riaza	Madrid
Ismael García Martínez	Madrid
Javier García López	Madrid
Javier Casado García	Madrid
Antonio Marín Alcalá	Málaga
Miguel Fdez. Benitez	El Palo
Juan A. Mayor García	Murcia
Manuel Barrera Pérez	Santomera
Vicente Sabater Martínez	Catagena
Mª Carmen López Vera	Mazarrón
Emilio J. Suarez Fdez.	Castrillón
David Fdez. Rodríguez	Pola de Siero
Manuel Manzano	Sevilla
José E. Alonso Rasines	Laredo
Julian Niento Andrés	Salamanca
Daniel Aberasturi Martín	Sic Tenerife
David Jordán Miranda	S. S. Gomera
Miguel Montoro Moreno	Santander
Pablo Rossi Sancho	Sevilla
Javier Carrero Jiménez	Sevilla
Igancio Hoces Moral	Sevilla
José L. Cadenas Alvarez	Écija
Emilio Alfaro Aguado	C. Cuesta
Angel Fdez. Boladeras	S.. C.oloma
José R. Trillo Figueroa	Valencia
Víctor Codoñer Fdez.	Valencia
Jurger Riquelme Pilona	Mislata
Enrique Torcal Pérez	Valencia
Sergio Molina Sánchez	Sagunto
Jesús Marcos Martínez	Valencia
Miguel de Paula Ortíz	Valladolid
Raúl Cano Pascual	Campaspero
Pablo Alvarez Carazo	Lejona
Carolina López Herranz	Zaragoza
Jesús Serrano Cuesta	Zaragoza



Desde siempre, la «Ciudad del Metro» había sido conocida por su elevado índice de criminalidad. Por eso, cuando Mike Haggar, antiguo campeón de lucha callejera, se presentó a la alcaldía con la promesa de acabar con el crimen, los contribuyentes decidieron confiarle su voto. La respuesta del líder de la banda Mad Gear no se hizo esperar: secuestró a la hija de Haggar, Jessica, para tener a éste en sus manos. Pero la reacción de Haggar fue muy distinta, y ayudado por su amigo Cody, emprendió el camino del rescate. Había mucho por hacer.

Por Carlos Alonso



• LOS PROTAGONISTAS •

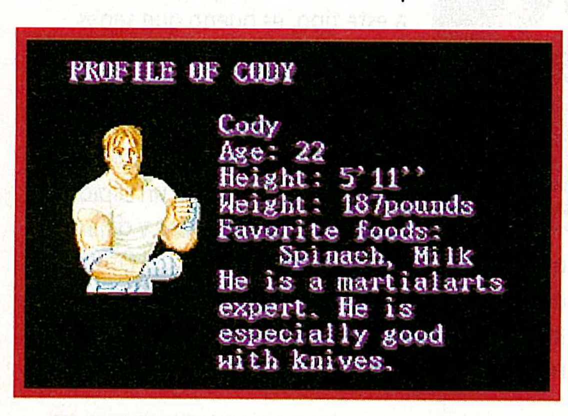
Para resolver nuestra misión, podemos escoger entre **dos luchadores**, cada uno con sus características propias. Conocerlos a fondo es fundamental para saber cuál se amolda mejor a nuestras necesidades, y utilizar así el personaje que nos conceda mayores posibilidades de victoria. Por ello, hemos decidido presentarte a los dos protagonistas junto a sus **movimientos y características**.



CODY

* **Edad:** 22 años
* **Altura:** 1.82 metros
* **Peso:** 85 Kgs.

Joven luchador experto en artes marciales, que desde los ocho años ha ido perfeccionando su técnica hasta alcanzar el **cinturón negro** de karate. Sus cualidades son la **rapidez** y el dominio de la **pelea a navaja**, aparte, claro está, de ser el mayor ligón de la ciudad. Sus técnicas de combate preferidas son:



• **Salto con patada:** Pulsa el botón "Y" mientras Cody realiza un salto vertical (para ello, pulsa "B".
• **Patada en el aire:** Como el anterior, pero el salto debe ser en diagonal.
• **Lanzamiento con la rodilla:** Sujeta a un enemigo y pulsa el botón "Y", mientras mantienes presionado el panel de control.
• **Rodillazo:** Si presionas "Y" cuando tengas sujeto a un enemigo, Cody se liará a rodillazos con él.
• **Super patada:** Es una serie de patadas circulares en el aire que se consigue pulsando los botones "B" e "Y" al mismo tiempo.

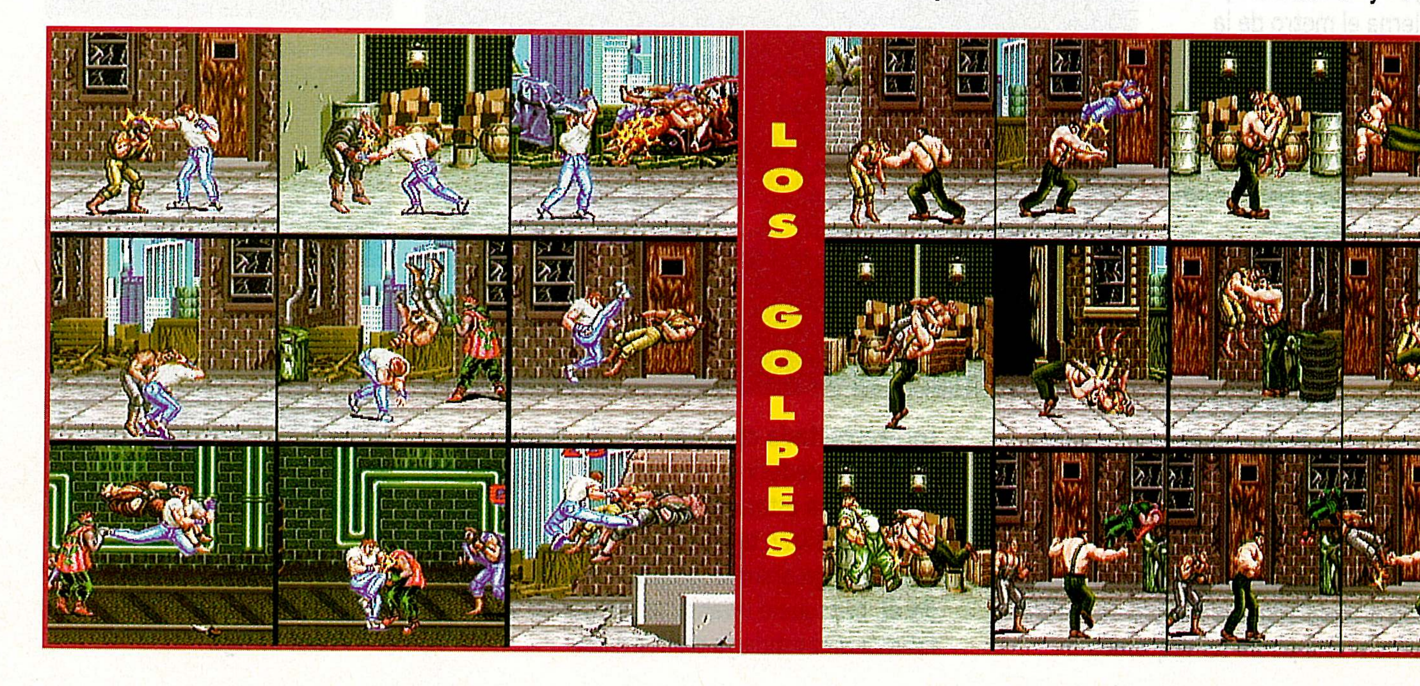
HAGGAR

* **Edad:** 46 años
* **Altura:** 2 metros
* **Peso:** 120 Kgs.

Hace ya algunos años, Mike Haggar fue campeón de lucha callejera, y actualmente es el Alcalde de la Ciudad del Metro. Destaca por la **enorme potencia** que poseen sus golpes, aunque no sea todo lo rápido que nos gustaría. **Sus puñetazos** son impresionantes, pero echad un vistazo al resto de sus movimientos:

PROFILE OF HAGGAR
Haggar
Age: 46
Height: 6'8''
Weight: 267pounds
Favorite Foods:
Hamburger,
Baked potato
He is a former
champion Street
Fighter.

• **Cabezazo:** Pulsa el botón "Y" cuando tengas sujeto a un rival.
• **Salto con patada:** Presiona el botón "Y" mientras saltas.
•**Embestida:** Salta, y pulsa el botón "Y" mientras presionas "abajo" en el panel de control.
• **Lanzamiento hacia atrás:** Agarra a un adversario, pulsa el panel de control en cualquier dirección y presiona el botón "Y".
• **Martinete:** Sujeta a un rival, salta y presiona el botón "Y" mientras mantienes pulsado hacia abajo el panel de control.
• **Súper voltereta:** Presiona los botones "Y" y "B" a la vez.

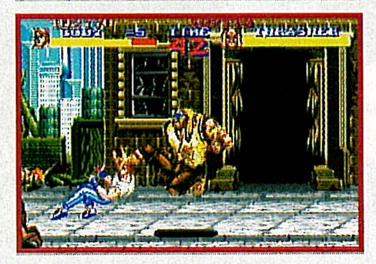


LOS JEFES DE LAS CALLES

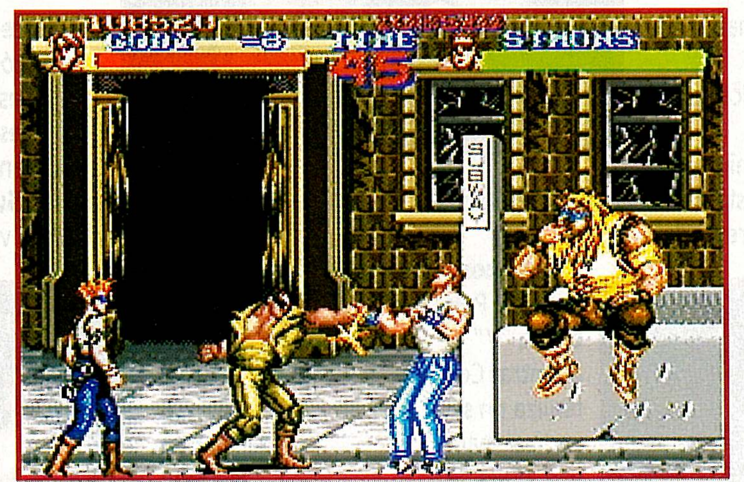
Cuando creas que has derrotado a todos los rivales de la fase y que ésta ya está superada, no te emociones demasiado, toma aire y prepárate. Y es que al final de cada fase, deberás enfrentarte a un terrible adversario que tratará de que tu camino hacia el rescate de Jessica termine allí. Son los **jefes de zona** y su poder es, con mucho, superior al del resto de los rivales que te encontrarás. Para poder enfrentarte a ellos con alguna esperanza de victoria, es bastante conveniente que **los conozcas lo mejor posible**. Por ello, a continuación analizaremos cada uno de estos monstruos al detalle, con el fin de ponerte las cosas un pelín mas sencillas.







Fase 1 • THRASHER •



Características:
* **Estatura:** 1,98 metros
* **Peso:** 120 Kgs.

Afortunadamente, en este primer gran duelo, tendrás que medir tus fuerzas con un rubio gigantón, **no muy experto** en lucha callejera. Aunque no son necesarios demasiados consejos para derrotar a este tipo, es bueno que sepas unas cuantas cosas sobre él. Lo primero de todo es que su **mayor peligro** está en que, de vez en cuando, se sentará en la boca de metro para, mediante un silbido, **llamar a sus secuaces** y dejar que realicen el trabajo sucio en su lugar. Otro detalle al que deberás permanecer alerta es su ataque en **voltereta con patada final**, porque resulta prácticamente imparable.

Fase 2 • KATANA •

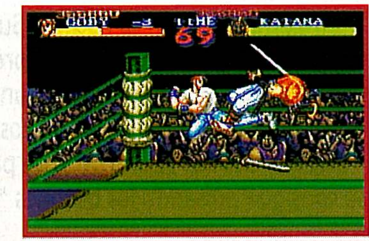


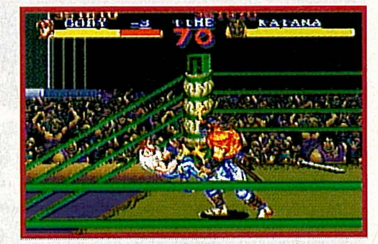
Bajo este nombre se esconde un guerrero samurai que gobierna el metro de la ciudad. Para poder pasar el segundo nivel, estarás obligado a luchar contra él y acabar el combate victorioso.

La dificultad que presenta este adversario es **bastante superior** a la de Thrasher, aunque afortunadamente no se vale de su banda para luchar contra ti. En su lugar, utilizará **dos mortíferas espadas** para acabar con tu vida. Pero, y nunca mejor dicho, éstas se convertirán en **armas de doble filo**, ya que si logras tumbar a Katana quedarán en el suelo y tú mismo podrás utilizarlas.

Por otra parte, el ataque más potente de tu rival es **una embestida** que le encanta realizar con frecuencia. Ésta podrá ser esquivada o **contrarrestada con una patada aérea**. Si consigues predecir este ataque y anticiparte a él, la victoria estará asegurada.

Para finalizar, te daremos un consejo: cuando Katana caiga al suelo ,**aléjate rápidamente de él**, pues suele levantarse realizando la fatídica embestida ya mencionada.







Características:
* **Estatura:** 1,85 metros
* **Peso:** 85 Kgs.

Fase 3 • EDI-E •

Características:
* **Estatura:** 1,92 metros.
* **Peso:** 90 Kgs.









El jefe del West Side es EDI-E, un **expolicía** vendido a las fuerzas del mal. Su fuerza es increíble y está armado con tres instrumentos realmente poderosos. El primero es un **puño de acero**, con el que te golpeará sin piedad si logra atraparte. El segundo es **la porra típica de los policías**, que puede resultar mortal en las distancias medias. El tercero y más peligroso es **una pistola**. Cuando sus energías sean escasas, no dudará en utilizar este arma contra ti cada vez que te encuentres a tiro. Por ello, en los momentos en que vaya a disparar, deberás **andar listo y rehuir el ataque frontal**.

Si a todo esto sumamos el hecho de que no luchará solo, sino que estará **acompañado de otros villanos**, creemos que deberías ir pensando en rezar cuando te encuentres con él.

TRUCOS Y CONSEJOS

• *No seas tan ansioso y* ***espera a coger la comida*** *que encuentres hasta que tu nivel de energía esté bastante bajo. Aunque, si las circunstancias no lo permiten, no aguardes demasiado tiempo para recargar tu energía, ya que podría acabar siendo demasiado tarde.*

• *Cuando te encuentres rodeado de enemigos o te estén golpeando y no consigas escapar, no dudes en* ***usar tu súper movimiento****.*



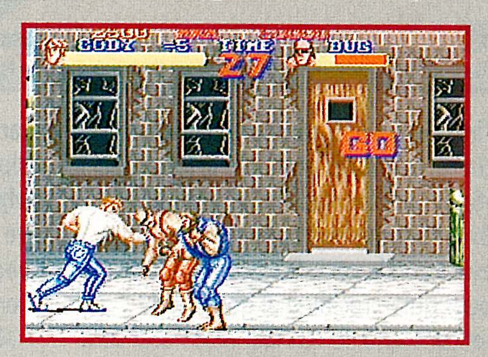
• *Sin embargo,* ***no debes abusar de su uso****, pues cada vez que lo hagas disminuirá tu nivel de energía.*

• *Es bastante práctico permanecer* ***en el límite izquierdo de la pantalla*** *esperando a que tus enemigos se acerquen para golpearlos. De este modo, tendrás tus espaldas cubiertas.*



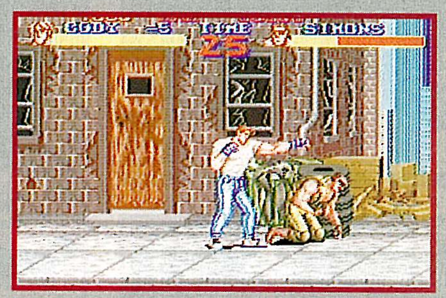
• *Si tus enemigos están fuera de la pantalla, dirígete hacia ese borde y* ***golpea constantemente hacia fuera del decorado****. Derribarás a tus rivales antes de que entren en la pantalla.*

• *Después de perder una vida, permanecerás inmune por unos instantes.* ***Aprovecha estos segundos para golpear****, con tus movimientos más poderosos, a los enemigos más temibles.*



• *Intenta golpear* ***al mayor número posible de rivales*** *a la vez.*

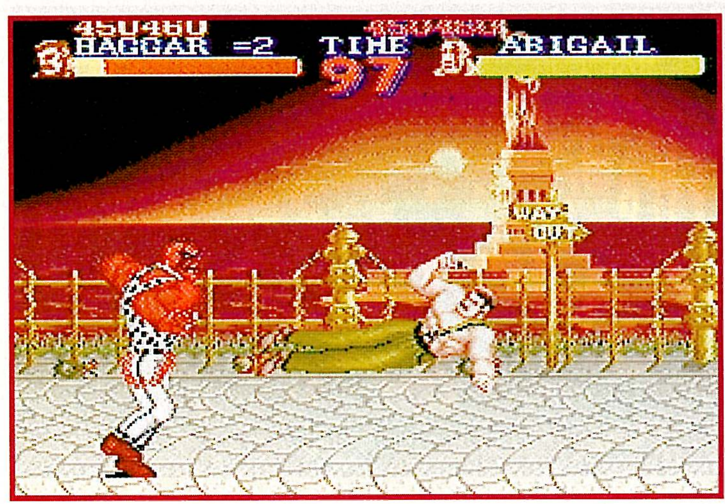
• *Cuando algún adversario se encuentre inconsciente en el suelo,* ***continúa golpeando por encima de su cuerpo*** *hasta que se levante. Cuando lo haga, tu rival se encontrará con un* ***aluvión de golpes*** *que no podrá detener. Desgraciadamente, este truco no funciona con los enemigos poderosos.*

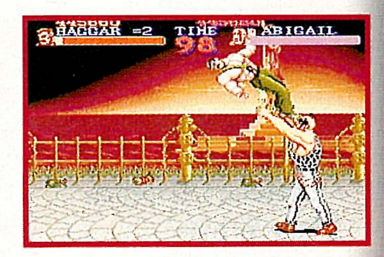


• *Un truco definitivo:* ***Pulsa L y Start*** *simultáneamente en la pantalla del título. Accederás a un menú de lo más práctico, incluida banda sonora.*

Fase 4 • ABIGAIL •

Características:
* **Estatura:** 2 metros
* **Peso:** 130 Kgs.









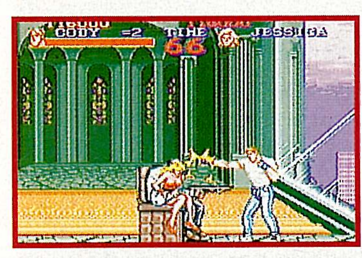
Tendrás el «gusto» de conocer a este personaje con nombre de culebrón venezolano al llegar al **final del cuarto nivel**. Es nada más y nada menos que el jefe de la Zona del Puerto, y su enorme corpulencia, que antaño le hizo ser un púgil demoledor, conseguirá atemorizarte.

Lo que más le gusta a este asiático luchador es **agarrar a sus enemigos**, para después **lanzarlos al aire** con el fin de romper algún que otro hueso. También le encanta **avalanzarse como una apisonadora** sobre todo el que se le ponga por delante, especialmente cuando está rojo de odio.

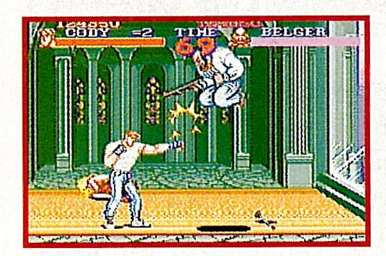
Aunque resulta más peligroso **al principio del combate, cuando es ayudado por sus secuaces**, no es el más difícil de derrotar de todos los jefes. Si **te sitúas lejos de él**, y cuando corra hacia ti, **le lanzas una patada en el aire**, la victoria será sencilla.

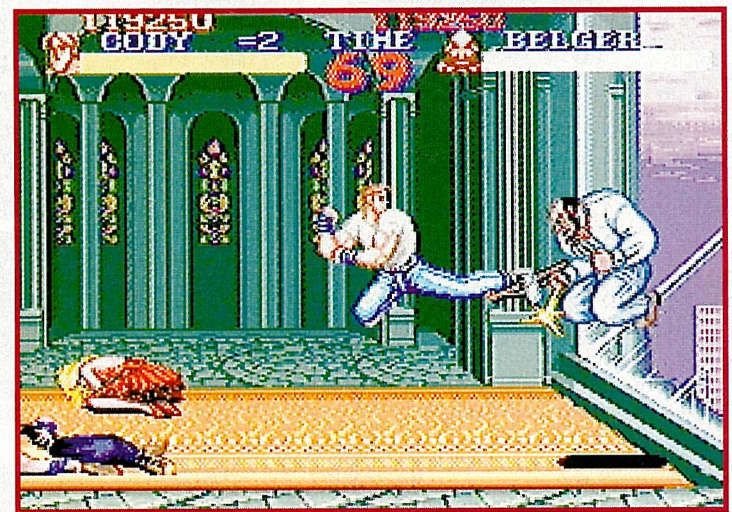
Fase 5 • BELGER •











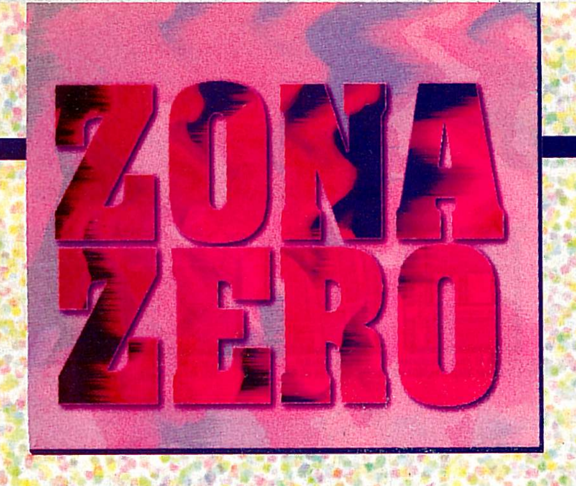
Características:
* **Estatura:** 1.95 metros
* **Peso:** 110 Kgs.

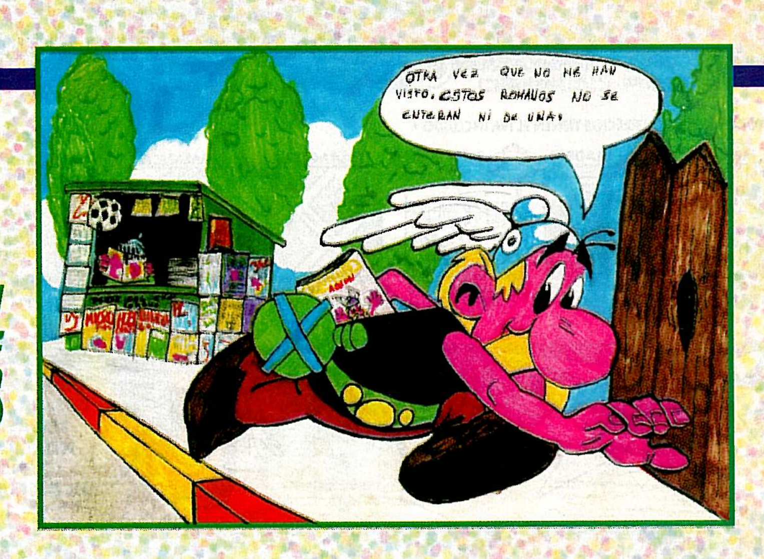
¡Por fin!, después de tantos golpes te encuentras ante el gran jefe artífice del rapto de Jessica. Aparecerá sentado en una silla móvil, mientras sujeta un rifle con una mano y a Jessica con la otra. Por eso no podrás golpearle, pues quien recibiría el golpe sería Jessica. Por el contrario, lo que deberás hacer será **acercarte para agarrarlo**, haciéndole soltar a Jessica a la vez que baja de su silla.

Una vez que Belger se encuentre de pie, no cesará de dispararte mientras aparece algún que otro villano. Ya que puedes parar los disparos con un golpe, lo mejor es que permanezcas a una distancia media de él, **golpeando constantemente para detener las balas** y esperando a que tu enemigo se aproxime.

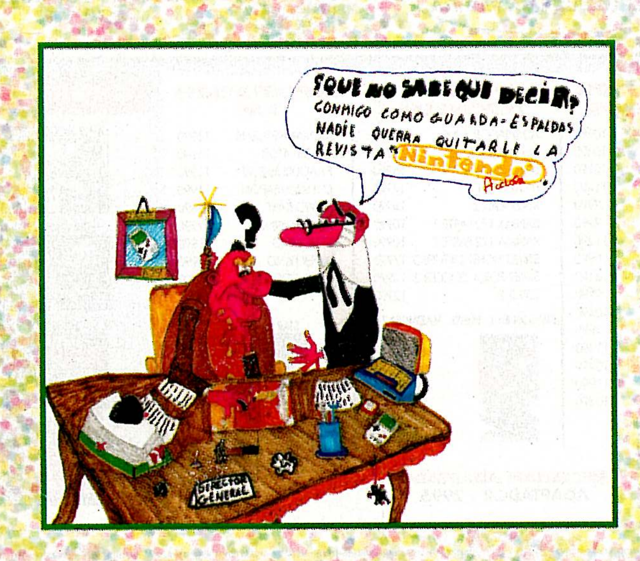
Una buena táctica es **utilizar la patada en el aire** para acercarte a Belger cuando éste cese de disparar. Además, cuando te encuentres cerca de él y no llegues a golpearle con tus puños, **podrás utilizar tu golpe especial para derribarle**. Por último, te diré que cuando aparezca otro rival, lo mejor es quedarse **en el borde derecho de la pantalla**, mientras golpeas para detener los disparos.

Aunque es un temible enemigo, no pierdas la fe. Porque siguiendo los consejos anteriores, tus posibilidades de victoria crecerán y crecerán.

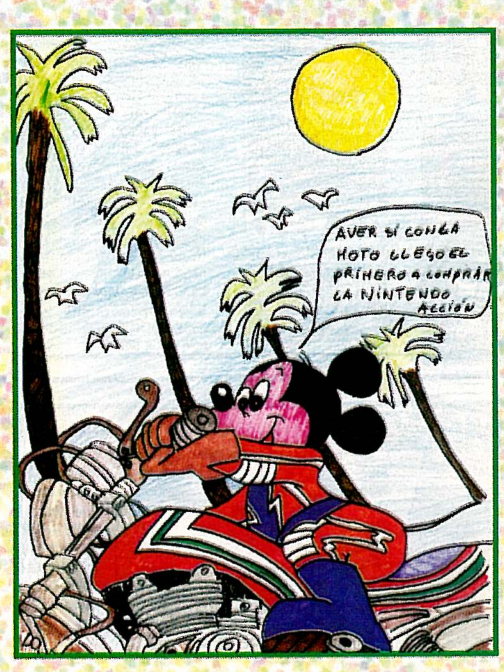




Ángel Gómez Molleda (SANTANDER)



Antonio Abad Cebrián (TERUEL)



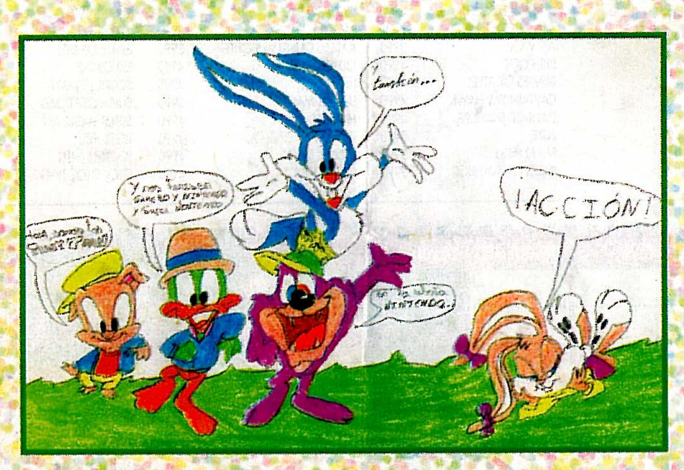
Eva Herrera Tur (BARCELONA)



Roger Peters Brown LLORET DE MAR (GERONA)

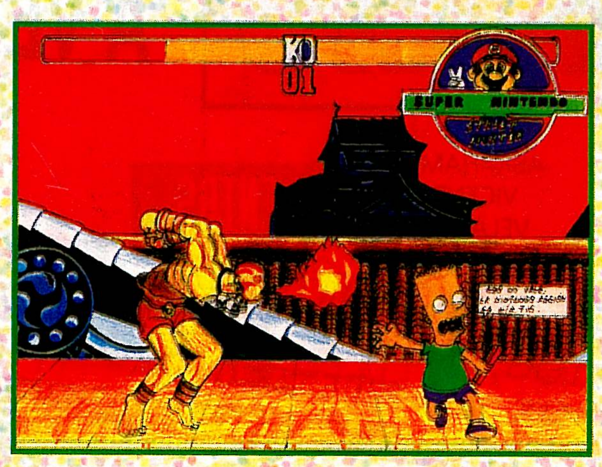


Alberto García Sola (MURCIA)

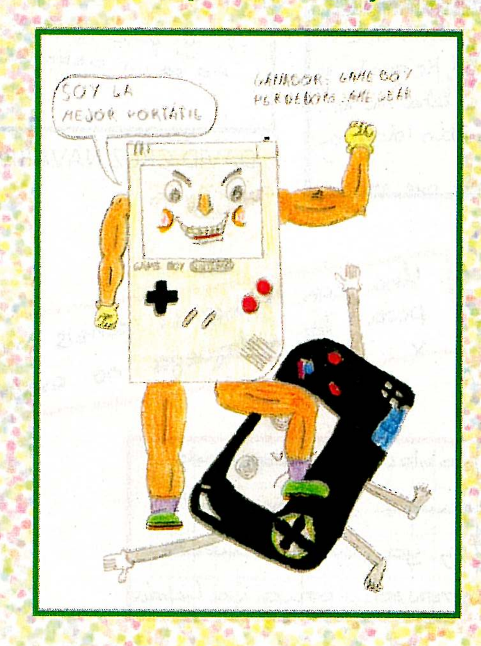


Bruno Limones Santos (SEVILLA)

Jesús Serrano Cuesta
(ZARAGOZA)



Jonathan Gil Cabrera
(STA. CRUZ DE TENERIFE)



Javier Angel Bertomeu
GANDIA (VALENCIA)



Toni Salas (MALLORCA)



Jordi Carné Cugat
(BARCELONA)



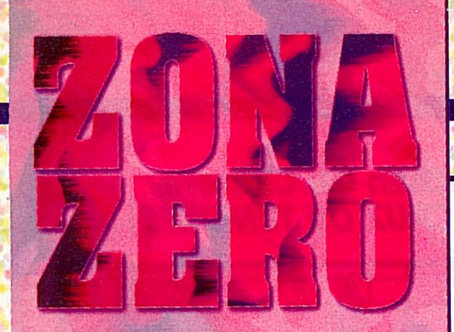
David López Fernández
(MADRID)

Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.

Y recuerda que debes enviar tu carta a:

HOBBY PRES S.A.
NINTENDO ACCIÓN
C/ De los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid).
Indicando en el sobre: ZONA ZERO.





A VECES LLEGAN CARTAS...

VIOLENTAS

ABRAHAM VICENTE VELASCO (MADRID)

decir una cosa... ¡¡¡ COMO NO PUBLIQUEIS POSTERS, VOY A IR ALLÍ Y OS VOY A DAR UN PUÑETAZO DEL TIPO DE LOS DEL STREET FIGHTER 2!!!

INTERNACIONALES



MARIN STANCULESCO BUCAREST (RUMANIA)

OPTIMISTAS

(Casi 17) y estoy esperando tener los 18 para presentarme a una revista de videojuegos y decir: ¡Hola soy yo! Me gusta jugar con mi SN y se me da bien escribir (La letra no es muy buena pero no hay que ser exigentes) ¿Necesitan colaboradores para la revista? ¿¿Diploma de Inglés? ¡Espero que me a

JUAN BENÍTEZ SANTOS (GERONA)

CHANTAJISTAS

pero qué tal si os doy unas pesetas por que salga publicada...

... y que conste que no es un soborno.

DAVID CRUZ NAVARRO (ALMERIA)

PROTESTONAS

Una cosa. haber si poneis mas dibujos y cartas de chicas que para los videojuegos no existen solo chicos.

MARIA VALBUENA PAMPLONA (NAVARRA)

POLÉMICAS

JOSE ANTONIO BARQUILLA (NAVARRA)

Es duro ¿verdad? Tengo un problema, llevo todo el día discutiendo con mi hermana, porque ella (no os asustéis) ¡¡Es de SEGA!! y yo, naturalmente ¡No!. Yo soy un forofo de NINTENDO, como ya habéis

SUPLICANTES

Os mando esta carta para que me la publiquéis en A veces llegan cartas... (Porfi, porfi, porfi, porfi, porfi, porfi, ¡¡¡PORFI!!! AAAA... Que agusto me he quedado.)

DIEGO OTEO ORTIZ (BURGOS)

EXIGENTES

POR FAVOR ENVIARME LOS LLAVEROS DESPUES DEL 15 de AGOSTO.

ALEJANDRO DONGIL P. DE ALARCÓN (MADRID)

POÉTICAS

M. CAROLINA GONZÁLEZ (SEVILLA)

¡Hey colegas de NINTENDO ACCIÓN!
Vuestra revista me mola mogollón.
Por eso esta carta os escribo,
para ver si los llaveros recibo.
Mi nombre es Mariola y soy lectora, como ves
Me flipa consolear y tengo una NES.

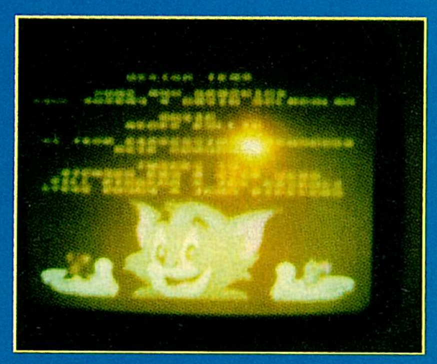
FANÁTICAS

No quiero que dejéis nunca de publicar vuestra revista. Quiero seguir leyéndola hasta que tenga nietos que también jueguen con las consolas.

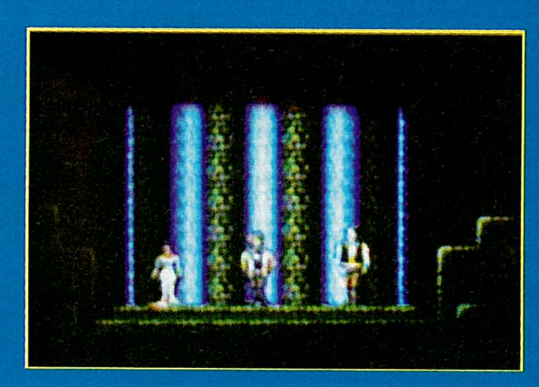
MARIA ESCOLANCIO OVIEDO (ASTURIAS)

RECORDMANÍA

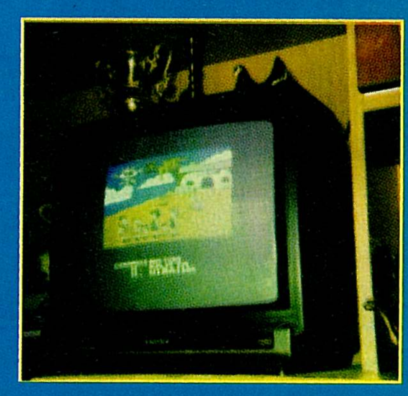
Nuestra redacción se inunda con vuestras cartas. Está más que claro que este veranillo os habéis empleado a fondo con vuestra consola. Aquí tenéis la recompensa a vuestros esfuerzos. Animo y seguid luchando contra los «malos», que la victoria es vuestra.



TOM Y JERRY
Joritz (vaya nombre) Larrabeiti (vaya apellido), de Zamudio, ha conseguido acabar con Tom.



STAR WARS
El «zevillano» Rafael Lora Herrera, puede presumir y presume de haber logrado salvar a la galaxia del malvado yugo imperial.



THE FLINTSTONES
¡Yabadabadú!, David Sierra, de Badajoz, nos muestra orgulloso como ha concluído al fin su cartucho favorito.

NO DEJES QUE EL TIEMPO JUEGUE EN TU CONTRA



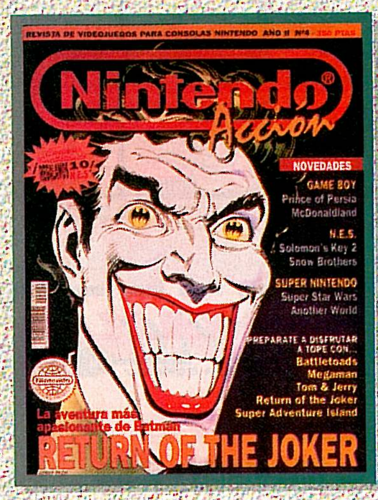
Si acabas de descubrir NINTENDO ACCIÓN y sueñas cada noche con los números que creías perdidos para siempre, no te preocupes, los estamos guardando especialmente para ti.

















Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.

Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo (no necesita sello).